0
NINJA!
ninja
DAVID WALTERS
libri NOSTRI

NINJA!

Scritto da

David Walters

Tradotto da

Alexander Abati

Sauro Lepri

Gabriele Simionato

www.librogame.net

Altre opere di David Walters

Samurai's Apprentice (Kindle and paperback)
Samurai's Apprentice 2: Ninja's Apprentice (Kindle and paperback)
Samurai's Apprentice 3: Shogun's Apprentice (Kindle and paperback)
Samurai's Apprentice 4: Samurai Master (Kindle and paperback)
Dragonwarrior: Tao of Shadow (Kindle)
Dragonwarrior 2: The Renegade Flame (Kindle)
City of Masks (Kindle)
Way of the Tiger 0: Ninja! (gamebook) (Kindle, hardback and paperback)
Way of the Tiger 7: Redeemer! (gamebook) (Kindle and hardback)

Di prossima uscita (2015/16):
Samurai's Apprentice 5: Clan Master (Kindle)
Orb: Roleplaying in the World of Way of the Tiger (RPG book) (hardback)
Way of the Tiger 7: Redeemer! (gamebook) (paperback)

FOGLIO D'IDENTITÀ

TABELLA DEGLI AVVERSARI

Nome
Resistenza
Difesa

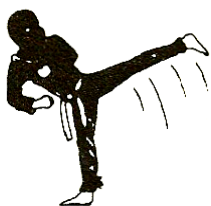
Nome
Resistenza
Difesa

Nome
Resistenza
Difesa

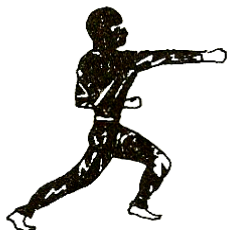
Nome
Resistenza
Difesa

Nome
Resistenza
Difesa

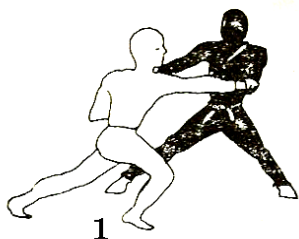
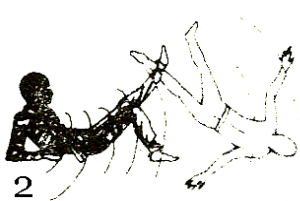
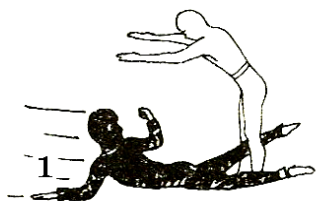
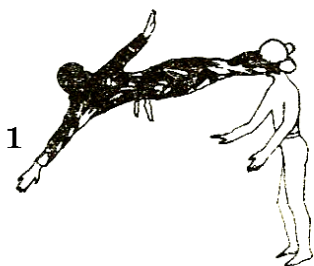
Nome
Resistenza
Difesa

TABELLA DELLE MOSSE

Calcio del
Cavallo Alato

Calcio della
Tigre che Salta

Calcio del Fulmine a Forbice

Pugno di Ferro

Colpo della
Zampa di Tigre

Colpo del Cobra

Atterramento a Mulinello

Coda di Drago

Denti di Tigre

INDIETRO NEL TEMPO

Nell'universo magico di Orb, al centro di un mare che la gente di Manmarch chiama Infinito, si trova l'isola Mistica dei Sogni Tranquilli.
Sono trascorsi molti anni da quando, ancora piccolissimo, hai visto per la prima volte le sue spiagge dorate e i suoi campi di riso color smeraldo. Ti ha portato qui la tua vecchia governante, affrontando un viaggio lunghissimo attraverso lo sterminato oceano, partendo da quei luoghi dove non sei mai più tornato.
La tua fidata governante ti ha deposto ai piedi del Tempio della Roccia, supplicando i monaci di prendersi cura di te perché eri orfano, e lei era debole e stava morendo per una maledizione terribile.
I monaci vivono sull'isola da secoli, dediti al culto del Dio Kwon - Colui che pronuncia la Parole Sacre del Potere - Maestro Supremo del Combattimento senza Armi. Essi vivono unicamente per aiutare gli altri a contrapporsi al male che infesta il mondo. Vedendo che eri solo e avevi bisogno di cure, ti hanno accolto e sei diventato un accolito del Tempio della Roccia. Non riuscivi a spiegarti la strana voglia a forma di corona che hai sulla coscia, anche se ricordavi che la vecchia governante aveva più volte ripetuto che questo segno aveva un significato mistico. Ogni volta che chiedevi spiegazioni i monaci ti ordinavano di meditare, e di essere paziente.
Il più anziano e il più potente di tutti, Naijishi, Gran Maestro dell'Alba, divenne tuo padre adottivo. Per molti anni ti ha guidato e addestrato in nome della serena bontà di Kwon, ti ha trasmesso la conoscenza degli uomini e dei loro comportamenti, ti ha insegnato a meditare in modo che la

tua mente vaghi libera dal corpo, trasportata dai venti, alla ricerca della verità.
Dall'età di sei anni, tuttavia, hai trascorso gran parte del tuo tempo a imparare l'Arte della Tigre. Adesso sei un ninja, un maestro di arti marziali in grado di uccidere I nemici più potenti senza farti vedere e senza che si possa sospettare di te. Alla stregua della tigre, sei forte, furtivo, agile, paziente negli appostamenti, e micidiale. Nel Paese dell'Abbondanza e nel Manmarch i leggendari ninja, conosciuti come "Uomini senza Ombra", sono molto temuti, e la gente si spaventa solo a sentir pronunciare il loro nome. Ma tu sei uno dei pochi che contemporaneamente venerano Kwon e seguono l'Arte della Tigre: tu usi le tue micidiali capacità solo per liberare il mondo dalle persone malvagie.
Fin da piccolo sei rimasto per ore e ore di seguito appeso con le mani ai rami degli alberi, per rinforzare le braccia. Percorrevi chilometri e chilometri di corsa; veloce e agile passavi sul terreno come il vento del mattino. Camminavi sulla corda, agile come una scimmia. Ora nuoti come un pesce e salti come una tigre, ti muovi silenzioso come il mormorio della brezza e scivoli nella notte più scura come un'ombra. Prima di morire Naijishi ti ha insegnato il Patto del Ninja.

NINJA NO CHIGIRI

Sparirò nella notte; trasformerò il mio corpo in legno o pietra; affonderò nella terra e camminerò attraverso muri e porte chiuse a chiave. Mi uccideranno più volte, eppure non morirò; trasformerò il mio viso e diventerò invisibile, sarò in grado di camminare in mezzo alla gente senza essere visto.

Solo dopo la morte di Naijishi, tuo padre adottivo, hai cominciato a mettere in pratica le parole del Patto. Era giunto un uomo sull'isola, si chiamava Yaemon, ed era Gran

Maestro del Fuoco. Utilizzando dei trucchi appresi in paesi lontani, aveva fatto credere ai monaci di essere un seguace di Kwon giunto dal Grande Continente. Egli era sì un monaco, ma adorava il fratello malvagio di Kwon, Vile, che aiuta i potenti a sottomettere I deboli, e gli uomini malvagi a comandare gli sciocchi. Yaemon aveva ucciso Naijishi - nessuno poteva competere con lui nel combattimento senza armi - e rubato le Pergamene di Kettsuin dal Tempio. Ancora una volta avevi provato il dolore della perdita, perché veramente amavi Naijishi come se fosse tuo padre; così avevi giurato davanti a Kwon che un giorno avresti vendicato la sua morte.
Quel giorno non è ancora giunto, ma lo sarà presto. Ora si avvicina il momento della prova, il momento per dimostrare di essere degno di diventare un Maestro del Tempio della Roccia. Il Maestro dei Cinque Venti è morto pacificamente e tu sei stato selezionato per competere per l'onorato ruolo insieme ad altri quattro Iniziati del Circolo Interno, i seguaci di maggior talento di Kwon.
Siete stati trasportati in nave all'Isola dell'Abbondanza, dove dovrete viaggiare da Lemné sulla sua costa orientale verso Iga, in occidente, entro cinque giorni. Sul percorso dovrete superare una sfida. Tutte e cinque le città a est dell'isola sono governate da Daimyo, ognuno dei quali ha un diverso vessillo recante lo stemma del loro clan bordato d'oro. La vostra sfida è quella di catturare due di questi vessilli e poi tornare alla vostra nave in attesa a Iga. Non dovrete compiere azioni malvagie durante il vostro viaggio, e non potete prendere un vessillo da un compagno. Tutti i candidati che avranno successo, saranno poi autorizzati a svolgere la prova finale.
Prima della partenza il Gran Maestro dell'Alba vi ha anche informato che solo due dei Daimyo più affidabili sono stati allertati della vostra prova perché sono passati appena tredici anni da quando i monaci di Kwon sono stati cacciati dall'isola...

COMBATTIMENTO

Come maestro di Taijutsu, il combattimento senza armi in cui i ninja sono invincibili, puoi combattere in quattro modi. Tirando **Shuriken** (vedi sotto alla voce *Capacità dell'Arte della Tigre*), oppure dando **pugni**, **calci** o **atterrando** l'avversario.
In linea di massima tieni presente che sarà più difficile colpire un avversario con un calcio: in compenso però un calcio provoca maggior danno.
Se riesci ad atterrare l'avversario avrai la possibilità di sferrare un “colpo mortale”, ma se non riesci a farcela, le tue difese contro di lui saranno ridotte, poiché sarai esposto al contrattacco.
Ogni volta che sarai impegnato in un combattimento ti verrà chiesto che tipo di attacco intendi sferrare. Vedi all'inizio del libro la **Tabelle delle mosse**, con le illustrazioni che raffigurano i diversi tipi di calci, pugni e atterramenti che puoi utilizzare in quanto esperto nell'Arte della Tigre. Inoltre, pensa sempre al tuo avversario e al suo stile di combattimento. Cercare di atterrare un grande orco non sarà facile come farlo con un uomo comune, per esempio.
Le regole di combattimento sono esposte in maniera così semplice che puoi esaminarle velocemente e cominciare a giocare subito. Tuttavia, se inizi a giocare subito, ti conviene dare un'occhiata qui sotto. Combattere nell'Arte della Tigre richiede molta tattica e la conoscenza di cosa fare e quando farlo sarà davvero di aiuto nella tua missione.

Dadi alternativi
Per stabilire i vari punteggi durante il gioco sono necessari due normali dadi a sei facce. Se non li hai, oppure se non ti è comodo usarli, puoi fare riferimento ai dadi alternativi

stampati in alto sulle pagine di destra: fai scorrere rapidamente le pagine con il pollice, e poi fermati su una pagina a caso. se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, considera solo quello di destra.

Pugni

Prima di un combattimento ti verrà comunicato il punteggio di **Difesa** del tuo avversario. Lancia due dadi e aggiungi il tuo Modificatore Pugni (vedi più in basso): se il totale è più alto della sua Difesa, sei riuscito a colpirlo con un pugno. In questo caso devi lanciare ancora un dado. Il risultato corrisponde all'entità del Danno causato all'avversario. Tutti nell'Arte della Tigre hanno Resistenza o “punti ferita”. Sottrai il danno causato dalla **Resistenza** totale del tuo avversario. Se a questo punto il suo punteggio è 0 o meno, hai vinto.

Quando il tuo avversario ti attacca, ti verrà assegnato il punteggio di Difesa per quel combattimento. Questa volta è il tuo avversario a lanciare due dadi. Se il punteggio è superiore alla tua Difesa, sei stato colpito. L'entità del danno che subisci dipende dal tuo avversario, e ti sarà comunicata volta per volta nel testo, solitamente come numero da sottrarre dalla tua Resistenza totale. Tuttavia, prima di farlo, puoi tentare di **parare** l'attacco (vedi più sotto **Parate**) per evitare danni.

Modificatore Pugni

Questo valore rispecchia la tua abilità nello sferrare pugni secondo l'Arte della Tigre. Cominci il gioco con un valore uguale a 0 – come puoi vedere sul Foglio d'Identità **-**, però il modificatore aumenterà via via che farai progressi nell'Arte della Tigre e può cambiare anche nel corso dell'avventura.

Calci

I Calci e i loro Modificatori funzionano nello stesso modo dei pugni; con l'unica differenza che, quando lanci i dadi per determinare il Danno prodotto, devi aggiungere sempre 2 al totale ottenuto: un calcio è infatti più efficace di un pugno, sebbene spesso sia più difficile colpire con un calcio.

Atterramenti

Il meccanismo che regola gli Atterramenti e i loro effetti funziona esattamente nello stesso modo, con una differenza: se riesci ad atterrare l'avversario, questi non riporterà danni; tu avrai però la possibilità di sferrare un altro attacco, con un pugno o un calcio, e ti sarà molto più facile colpire un avversario quando è a terra. Se il tuo attacco riesce, aggiungi 2 al Danno inflitto (quindi, atterrando un avversario e poi dandogli un calcio mentre è a terra causa un supplemento di 4 punti di danno).

LA RESISTENZA DEL NINJA

Inizi il gioco con 20 punti di Resistenza. Riporta sempre il tuo totale di Resistenza nell'apposita casella del Foglio d'Identità. Probabilmente questo sarà il punteggio che cambierà più spesso, via via che vieni ferito o guarisci, sei affaticato e ti riprendi, ecc... Quando arrivi a Resistenza 0, o meno, sei morto e la tua avventura finisce.

Parate

In qualità di ninja, maestro di Taijutsu, sei in grado di bloccare o schivare i colpi in arrivo con varie parti del corpo, il più delle volte con gli avambracci. A questo scopo ti hanno cucito all'interno della stoffa delle maniche dei

sottilissimi fili di ferro, che ti permettono di bloccare spade e altre armi. Durante un combattimento, se vieni colpito, puoi tentare di bloccare il colpo e non subire così alcun danno. Tira due dadi. Se il totale è minore della Difesa che ti è attribuita per quel combattimento, sei riuscito a bloccare il colpo, e non subisci alcun danno. Se invece il totale è uguale o maggiore della tua Difesa, subisci il danno normalmente.
In tutti e due i casi, dal momento che hai perso tempo per bloccare il colpo, il tuo attacco seguente sarà meno efficace, visto che il tuo avversario ha avuto più tempo per reagire. Che tu riesca a bloccare il colpo o meno, sottrai 2 dal tuo Modificatore di Pugni, Calci e Atterramenti, naturalmente solo per l'attacco seguente. Ricorda che puoi bloccare solo colpi, non missili o magia.

Energia Interiore

Mediante la meditazione, e un rigoroso allenamento, hai acquisito la capacità di emettere l'Energia Spirituale – detta anche Interiore – attraverso il tuo corpo, così come gli esperti di karate di oggi rompono blocchi di legno e mattoni. In ogni combattimento, prima di lanciare i dadi per determinare se colpirai o mancherai l'avversario, puoi decidere di utilizzare l'Energia Interiore. Se lo fai, sottrai un punto dal tuo totale di Energia Interiore. Questo punto viene perso comunque, sia che tu riesca a colpire l'avversario o no (per cui un suggerimento è quello di utilizzarla immediatamente dopo che tu hai atterrato un avversario, dato che ciò ti permette di avere un Modificatore di attacco). Dopo di che, lancia i dadi al solito modo per colpire l'avversario: se ci riesci, potrai raddoppiare il punteggio ottenuto ai dadi per determinare il Danno dell'avversario.
Quando la tua Energia Interiore è ridotta a zero, non puoi più utilizzarla; perciò usala con parsimonia. Inizi il gioco con tre punti di Energia Interiore.

Fortuna
La fortuna ha una parte importante in queste avventure, e infatti la dea Fortuna è molto potente nel mondo di Orb. Ogni volta che ti viene chiesto di lanciare i dadi per la Fortuna, lancia due dadi e aggiungi o sottrai il tuo modificatore di Fortuna. Se il totale è da 7 a 12, sei fortunato e la Fortuna ti sorride. Se il totale va da 2 a 6, sei sfortunato e la Fortuna ti ha voltato le spalle. Inizi la tua avventura con un Modificatore di Fortuna pari a 0. Più avanti, questo potrebbe salire o scendere, in conseguenza di maledizioni o benedizioni del Fato.

LE CAPACITA' DELL'ARTE DELLA TIGRE

Sei stato addestrato al Ninjutsu per tutta la vita. I tuoi sensi dell'odorato, della vista e dell'udito sono stati sviluppati a livelli quasi sovrumani. Sei abile nel lavorare il legno, sei capace di seguire le tracce di una preda come un segugio, e sei altrettanto abile nel far sparire le tue tracce. La profonda conoscenza di erbe e piante ti permette di sopravvivere per giorni e giorni nutrendoti solo dei prodotti spontanei della terra. Sei al massimo della forma fisica, sei in grado di correre fino a 50 miglia al giorno e nuoti come un pesce. Il tuo addestramento include anche l'equitazione, un po' di ventriloquio, meditazione, la capacità di stare perfettamente immobile per ore di seguito, un eccezionale senso dell'equilibrio, e la possibilità di mettere in pratica i “Sette Travestimenti”. Quest'ultima dote comprende un addestramento molto articolato, tale da permetterti di esibirti come un menestrello, se è questo il travestimento che hai scelto. Tuttavia, la parte sostanziale

dell'addestramento si basa sulla furtività, il nascondersi nell'ombra, il muoversi senza far rumore e il respirare il più piano possibile. Tutto ciò ti permette di muoverti senza essere né visto né sentito.
Oltre a tutte queste capacità che fanno parte dell'addestramento normale di un ninja, ne esistono altre nove che sono facoltative. Una di queste, lo Shurikenjutsu, viene insegnata sempre a tutti i ninja, e quindi sei costretto a sceglierla. In aggiunta puoi sceglierne altre tre delle rimanenti otto: leggi qui sotto le loro caratteristiche, e quando avrai fatto la tua scelta, registrale sul Foglio d'Identità nella casella “Note”.

Shurikenjutsu
Inizi l'avventura con cinque “Shuriken”. Sei uno specialista delle “stelle da lancio", piccoli dischi di metallo a forma stella, taglienti come rasoi. Puoi tirarli a una distanza di 30 piedi con effetti devastanti. Se lanci uno Shuriken, ti verrà comunicato un punteggio di Difesa per il tuo bersaglio. Tira due dadi: se il totale è maggiore del numero di Difesa, hai colpito il bersaglio. In questo caso, lancia un dado. Il risultato corrisponde all'entità del danno provocato dallo Shuriken. Sottrailo dalla Resistenza del tuo bersaglio. Può essere che tu non sia in grado di recuperare uno Shuriken, una volta che lo hai lanciato. Tieni sempre aggiornato l'apposito riquadro sul Foglio d'Identità, cancellando uno Shuriken ogni volta che ne hai perso uno. Se non te ne rimane nessuno, ovviamente non puoi più utilizzare questa capacità.

Intercettazione
Questa capacità, che richiede un'eccellente coordinazione dei muscoli e ottimi riflessi degli occhi e delle mani, ti permette di deviare o persino di afferrare proiettili come frecce o lance.

Acrobatismo
È la capacità di saltare, facendo capriole, salti mortali, ecc, come un acrobata o un ginnasta.

Immunità
L'allenamento in questa capacità comporta l'ingerimento di veleni mortali – a piccole dosi - per lunghi periodi di tempo, costruendo così la resistenza del corpo. Ciò permette al ninja di sopravvivere alla maggior parte dei tentativi di avvelenamento.

Morte Apparente
Un ninja che possiede questa dote – la quale comporta un addestramento lungo e difficile - è in grado di rallentare il battito cardiaco e il metabolismo con la sola forza di volontà, fino a sembrare morto.

Evasione
Un ninja con questa capacità è in grado slogarsi le giunture e di aumentare al massimo l'agilità del corpo, muovendosi in spazi angusti e divincolandosi fino a liberarsi da corde e catene.

Aghi Avvelenati
Conosciuti anche come Aghi da Sputo. Un ninja con questa capacità è in grado di tenere sulla lingua delle speciali freccette, ricoperte di un veleno mortale che agisce nella circolazione sanguigna. Avvolgendo la lingua ad 'O' e soffiando, la freccia può essere lanciata a una distanza effettiva di 15 piedi. Si tratta di una possibilità di attacco estremamente utile, di cui di solito la vittima non riesce a individuare la fonte.
È possibile utilizzare questa capacità solo quando si ha a disposizione qualche veleno, come indicato nel testo.

Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole
È la capacità di aprire porte chiuse a chiave, bauli, cassetti, ecc. Un ninja che possiede questa dote porterà con sé nella tasca del costume degli attrezzi da scasso, tra cui un piccolo piede di porco o un grimaldello. Inoltre sarà stato anche addestrato a individuare le trappole e a utilizzare gli strumenti necessari per disattivarle.

Arrampicarsi
Addestramento che si basa sull'utilizzazione di rampini e ganci speciali per mani e piedi, detti anche Artigli di Gatto. Attaccata all'uncino a quattro punte ricoperto di feltro, c'è una fune lunga 40 piedi. Si aggancia sui muri, nicchie, ecc., permettendo al ninja di arrampicarsi lungo la fune. Gli Artigli di Gatto sono dei morsetti muniti di punte, portati sul palmo della mano e sul collo del piede. Permettono al ninja di incastrare i suoi Artigli nelle fessure dei muri e di arrampicarsi verticalmente come una mosca, e persino di spostarsi lungo i soffitti.

Con queste abilità e armi a tua disposizione ora sei un guerriero ninja. Conserva i dati segnati sul Foglio d'Identità per le prossime avventure dell'Arte della Tigre, e le tue capacità potrebbero anche accrescersi. È importante riempire completamente il Foglio d'Identità: inizi con quattro abilità (tre a tua scelta), cinque Shuriken, 20 punti di Resistenza e 3 di Forza Interiore.

STRUMENTI DEL NINJA

In qualità di ninja, oltre agli strumenti che avrai a disposizione in conseguenza delle capacità scelte, avrai anche degli strumenti di base. Questi sono:

Costume ninja
Di giorno, normalmente, sarai vestito da viaggiatore, mendicante o cose simili. Di notte, durante le missioni, indosserai il costume, che è composto di alcune pezze di tessuto nero. Una pezza viene indossata a mo' di giacca e copre il petto e le braccia, due altre vengono avvolte intorno alle gambe e legate in vita. Infine una pezza più grande è avvolta intorno alla testa, lasciando scoperti solo gli occhi. La parte interna del costume può essere bianca, per spostarsi in posti coperti di neve, o verde, per attraversare boschi e prati.

Maniche di ferro
Cucite nelle maniche del tuo costume ci sono quattro strisce sottili di ferro, lungo l'avambraccio. Queste ti permettono di parare o bloccare colpi di spada e di altre armi da taglio.

Respiratore
È un tubo fatto in bambù, che ti permetterà di restare sott'acqua per lunghi periodi di tempo. Può anche essere usato come cerbottana, insieme agli Aghi Avvelenati, per lanciarli più lontano.

Garrotta
È un raffinato strumento mortale dei ninja: un pezzo di corda molto resistente usato per strangolare i nemici.

Polvere Accecante
Questa polvere, buttata sul fuoco, provoca un lampo accecante. La quantità a disposizione basta per *una sola* utilizzazione.

Acciarino
Usato per accendere il fuoco.

Sei pronto a fare il primo passo nell'Arte della Tigre. Vai al **1.**

AVVERTENZA

Non applicate, nel modo più assoluto, nella realtà i metodi e i sistemi di lotta descritti in questo libro. L'uso di queste mosse senza un serio allenamento può essere pericoloso per sé e per gli altri.

NOTA STORICA

I ninja sono un realmente esistiti, in Giappone, tra il sedicesimo e il diciassettesimo secolo. A quel tempo il paese era sconvolto dalle rivalità e dalle lotte tra i vari "signori della guerra", nobilotti a capo di diversi clan.
I ninja erano degli sconosciuti, uomini senza volto, abilissimi combattenti disposti a tutto e pronti a qualsiasi missione, vere e proprie macchine per uccidere. Le loro capacità e abilità descritte in questo libro sono basate sulla realtà, e rispecchiano ciò che in effetti i ninja del Giappone antico erano in grado di fare.

1

La tua piccola nave, il "*Catechismo*" approda nel porto di Lemné, la città tentacolare illuminata dalla luce soffusa di migliaia di lampade notturne. La nave è governata da pescatori dell'Isola dei Sogni Tranquilli, il loro lavoro scandito dal cigolio del legno e il tonfo delle onde contro lo scafo.

Tu e gli altri quattro Iniziati del Circolo Interno siete assembrati sul ponte della nave. Tu sei in assoluto il più giovane mai selezionato per tentare questa prova, e hai fatto voto di riuscire a onorare la memoria del tuo padre adottivo Naijishi. Aiko è la primo dei tuoi rivali per il titolo di Grande Maestro. Come te, indossa un costume nero da ninja, e si inginocchia vicino a te per ricontrollare la sua attrezzatura.

I tuoi altri avversari sono tutti i monaci di Kwon dalla testa rasata. Il primo è il torreggiante Gorobei che si sta stiracchiando contro l'albero maestro quasi come se potesse smuoverlo. È il tuo principale rivale, essendo quasi riuscito a superare la prova in passato.

Il successivo è Daon, che si appoggia contro il parapetto per guardare fuori attraverso il mare scuro. Fuggì sull'isola da ragazzo, il suo tempio incenerito durante la Ribellione del Loto Nero.

L'ultimo è il concorrente più anziano, Chigeru, una figura sottile che ha coltivato il suo potere spirituale sotto un Gran Maestro tra le montagne del continente. È seduto a gambe incrociate su un rotolo di corda, meditando.

La vostra nave attracca accanto a un mercantile. Osservi una giovane donna con un kimono bianco sulle banchine, affiancata da due samurai in armatura bianca laccata. Gorobei scende giù per la passerella che geme sotto il suo peso, e tutti voi lo seguite.

"Gorobei," dice la donna a bassa voce, "Sono molto contenta di rivederti. Per il resto di voi, benvenuti a tutti. Il mio nome è Canto del Vento".

Gorobei si flette. "Sono sorpreso di vedervi qui, mia signora. L'ultima volta la prova fu organizzata da vostro marito".
Uno sguardo di dolore la attraversa. "Mio marito è stato assassinato! I miei guai superano qualsiasi prova che io possa prepararvi. Il capo dei banditi Mutari da allora ha ucciso le mie guardie e sequestrato la mia casa, prendendo la Katana del Falcone di mio marito per rivendicare il dominio di Lemné. I samurai che mi sono rimasti stanno scortando il corpo di mio marito verso la sua tenuta di famiglia, e quindi vi supplico di aiutarmi."
Con entusiasmo Gorobei si offre volontario per aiutarla, così come Daon e Aiko.
"Per quale vessillo dobbiamo combattere?" chiede Chigeru.
"Chiunque strappi la Katana del Falcone dal cadavere di Mutari guadagnerà il mio vessillo."
Chigeru aggiunge che per quanto acciaio le si possa mettere sulla punta, una lancia non diventa comunque più affilata. Canto del Vento ha già numerosi campioni per la sua causa. Quindi egli dichiara che si affretterà verso Nara per catturare un altro vessillo. Cosa hai intenzione di fare?
Accetti di aiutare Canto del Vento e collabori con gli altri? Vai al **78**.
Approfitti del vantaggio, lasciando Lemné lungo la strada settentrionale verso il castello di Suma? Vai al **167**.
Segui il percorso di Chigeru, lasciando Lemné lungo la strada meridionale verso l'antica città di Nara? Vai al **177**.

2

Indirizzi un Pugno di Ferro alla pancia del monaco, cercando di far saltare in aria il suo corpo e devastargli gli organi interni.

Monaco della Mantide Scarlatta
Difesa contro il Pugno di Ferro: 6
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado

Se uccidi il monaco, vai al **300**.
In caso contrario, il tuo avversario si scatena contro di te per colpirti con un Calcio del Cavallo Alato. La tua Difesa contro questo colpo è 7.
Se sei ancora vivo puoi utilizzare il Calcio della Tigre che Salta (vai al **57**), l'Atterramento Denti della Tigre (vai al **71**) oppure puoi colpirlo ancora con un pugno (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

3

Ogni tuo sforzo è inutile, non ti è possibile liberarti della sottile ragnatela. La Jorogumo vi entra dentro, inchiodandoti le spalle con due delle sue zampe da ragno prima di baciarti.
Poi usa i suoi artigli per tagliare il tuo corpo.
Ti guarda dissanguarti a morte, mentre i suoi occhi riflettono le tristi vestigia della giovane donna innocente che fu corrotta dalle sacerdotesse di Nullaq in questa orribile mostruosità di morte.

4

Balzi in avanti, mentre la pianta del piede colpisce il collo dell'adoratore, facendolo schioccare come un ramoscello. Cade indietro morto senza emettere suono, con il collo che ciondola in un angolo impossibile.
C'è un adoratore del male in meno al mondo, e non ne provi alcun dolore.
Chigeru osserva in silenzio, con una espressione imperscrutabile. Vai al **361**.

5

Rin è felice e ti da una pacca sulla spalla, dichiarando che con le tue scaltre abilità e la sua lama tagliente, dovreste essere in grado di superare qualunque ostacolo si ponga sulla vostra strada per Iga.
"I Bakemono staranno indubbiamente pattugliando sia le foreste che l'aperta campagna," ti dice Rin. "Loro abitano solamente nelle foreste, perché il buon acciaio dei samurai li ha cacciati via dalle aree adatte all'agricoltura, e non hanno innate competenze dei boschi che valga la pena menzionare, quindi suggerisco di rimanere nella foresta."
Cosa hai intenzione di fare?
Gli dici che preferisci viaggiare in aperta campagna, dove potete accorgervi della presenza dei Bakemono da una certa distanza e quindi prendere le giuste precauzioni per eluderli? Vai al **287**.
Se invece sei d'accordo con l'idea di Rin che i sentieri dei boschi offrano più copertura, vai al **397**.

6

Ti affretti lungo il muro esterno e svolazzi di ombra in ombra alla luce delle torce, attento a evitare lo sguardo dei samurai che pattugliano il muro.

L'unico rumore è il latrato occasionale di un cane da guardia. Giudichi che attualmente sei sottovento rispetto ai cani legati ai pali, quindi scivoli nella zona che ospita una mezza dozzina di cucce in legno. Cosa hai intenzione di fare?

Fai uscire di nascosto uno dei cani dal canile? Vai al **47**.

Avanzi verso il magazzino della carne? Vai al **31**.

7

Corri in tutta fretta verso il pennone del vessillo. La Jorogumo affonda lateralmente e lancia un'altra ragnatela verso di te. Se hai l'abilità dell'Acrobatismo, ti tuffi a terra, evitando la rete. Afferri il vessillo, volteggi sopra il lato dell'edificio e ti affretti sulla strada sottostante. Vai al **323**.

In caso contrario, rimani colpito dalla ragnatela e devi andare al **3**.

8

Prosegui lungo la strada dove l'aquilone sbatte molto in alto, come ad annunciare a tutta l'isola la tua presenza. Oltrepassi il basso ramo a cui è legato, e ti trovi a chiederti se questo sia stato preparato per te, o per Aiko, o anche per qualche altro ninja che potrebbe essere sull'isola. Cosa hai intenzione di fare?

Tagli di nascosto l'aquilone con uno shuriken (se ne possiedi ancora uno), non appena oltrepassi l'albero? Vai al **249**.

Continui a camminare lungo la strada per Nasaka, lasciandoti alle spalle l'aquilone che vola? Vai al **393**.

9

Attendi fino a quando il primo orribile Bakemono calpesta il boschetto di bambù, con il suo ripugnante odore di muschio che riempie l'aria, prima di utilizzare il Colpo della Zampa di Tigre sulla parte posteriore del suo collo tozzo per ucciderlo all'istante.

Ti giri su te stesso e ti trovi davanti un manipolo di Bakemono, forse trenta o più, che lanciano l'allarme quando ti vedono e sollevano le loro lance. Sebbene siano creature goffe, le probabilità di successo sono scarsissime.

Non hai altra scelta che fuggire dal bosco, con uno scatto che ti fa scoppiare i polmoni per sottrarti alla gittata delle loro lance. Emergi in aperta campagna, vedendo molti altri manipoli che convergono sulla zona, mentre la guardia samurai a nord viene massacrata dal travolgente numero di Bakemono.

I manipoli rivolgono la loro attenzione su di te. Il percorso per la foresta è ormai bloccato e vieni inseguito attraverso la campagna aperta da tutti i lati, come un animale cacciato. Alla fine vieni circondato e fiaccato, poi vieni infilzato al suolo da innumerevoli lance.

L'ultima cosa che vedi è un capitano Bakemono chinarsi su di te con il suo machete, pronto a staccarti il capo per dimostrare la tua morte al grande mago che lo ricompenserà per aver ucciso un seguace di Kwon.

10

Indossi rapidamente il tuo costume da ninja e il cappuccio, poi scivoli sul lato in ombra della costruzione. Trovi un punto d'appoggio in alcune assi di legno della parete e ti issi sul fianco della residenza del Daimyo.
Purtroppo è ancora giorno e nonostante il tuo costume, inizi ad attirare eccessiva attenzione da parte della gente per le strade sottostanti. Ti indicano e si stupiscono per la tua audacia, attirando l'interesse di un samurai lì vicino che chiama gli arcieri, facendoti raddoppiare gli sforzi per scalare il muro.
Guardando ansiosamente in basso, vedi un arciere samurai correre fuori e prendere la mira. Hai l'abilità Intercettazione? Se sì, vai al **58**. In caso contrario, vai al **68**.

11

Dai una occhiata a Nao, che è percosso e sanguinante, ma sta abbastanza bene da reggersi in piedi.
"Tu non sei ladro qualunque", dice, scuotendo la testa incredulo.
"Io sono un ninja," dici semplicemente e osservi la paura e la soggezione diffondersi sul suo viso. Lo rassicuri che segui la religione di Kwon, e che lotti per il bene.
Da qualche parte sopra di voi arriva un grido strozzato.
"Il sacrificio di sangue è cominciato", dice Nao. "Dobbiamo salvare le persone, sono state intrappolate con quella creatura del Daimyo!"
Getta il suo rampino su un'ampia porta di legno nel soffitto della grotta, e tirate la corda insieme. Con uno sforzo enorme la botola si spacca e un torrente di acqua fuoriesce verso il basso. In pochi istanti la grotta echeggia di urla, poiché giù dal buco cade una folla di popolani in preda al panico e una anguilla gigante che si dibatte.
Balzi oltre la sua coda guizzante, nel momento in cui Nao le scaglia contro una freccia. L'anguilla si dimena nel flusso

sotterraneo e nuota via, lasciandoti in piedi inzuppato d'acqua, circondato dai vivi e dai morti.
Mentre i sopravvissuti soffocano e ansimano, dai uno sguardo attraverso la botola, vedendo una grande stanza ben illuminata. Vedi chiaramente un vessillo bianco bordato d'oro recante il simbolo di un fiore blu di genziana.
Prima di poter parlare, Nao lancia il suo rampino sullo spigolo della botola ormai rotta, e con un cenno del capo rivolge la sua attenzione ai feriti. Sali attraverso il foro in una galleria circolare con finestre - per fortuna le finestre sono vuote, e nelle vicinanze senti solo delle risate. Raccogli il vessillo – annota sul Foglio d'Identità che hai il vessillo di Takahiri. Ti ricongiungi a Nao che sta guidando la gente verso i giardini e, a turno, trasportate i feriti.
Dobbiamo sparpagliarci prima che le guardie ci individuino," dice mentre emerge sull'erba. "Grazie per il tuo aiuto, Ninja; ti auguro il meglio per il tuo viaggio."
Dissimuli il vessillo insieme agli abiti e dici addio a Nao, facendogli presente che hai impegni urgenti a ovest.
"Io sarei il primo a non voler stare tra te e i tuoi affari urgenti!"
Presto sarà mattina, e trovi un posto buio in un vicolo della città accanto a una sala da sake e un canale per prenderti il necessario riposo prima dell'alba. Puoi recuperare 3 punti di Resistenza. Vai al **261**.

12

Attingi alle innumerevoli ore passate a meditare sul Patto del Ninja, il Ninja No Chigiri, con il tuo padre adottivo Naijishi. Usando tutta la tua forza mentale respingi gli effetti dell'incantesimo e ti liberi dal pesce ragno.
Recuperi la torcia abbandonata da Aiko e ti metti in piedi con aria di sfida. I calabroni ronzano con rabbia, gli occhi rosso sangue al centro del mulinello che guardano torvi, e poi si avvicinano a te. Cosa hai intenzione di fare?
Scagli la torcia verso lo sciame? Vai al **28**.
Corri al vicino Fiume dell'Acqua Bianca e ti tuffi dentro? Vai al **70**.
Esegui un Calcio della Tigre che Salta verso il centro dello sciame? Vai al **99**.

13

Segui sulla neve le orme macchiate di sangue, mantenendo un occhio vigile, ma non riesci a vedere nessuno nel buio. La tempesta di neve intorno a te sta peggiorando, il vento a raffiche che tenta di respingerti come se fossi un intruso.
Ti schermi gli occhi con una mano e continui ad avanzare, tendendo la tua sopportazione ai limiti. Sottrai 2 punti di Resistenza per il congelamento (se possiedi una Pelle di Hainu riduci questo danno di 1 punto, mentre il Globo di Eo annulla completamente la penalità).
Se sei ancora vivo, vedi una grotta nella roccia alla tua sinistra, mentre le orme macchiate di sangue continuano a proseguire. Cosa hai intenzione di fare?
Ti ripari dalla tempesta nella grotta? Vai al **123**.
Continui ad avanzare nella tempesta? Vai al **154**.

14

Ti lanci in avanti in un Calcio del Cavallo Alato, puntando il tallone tra lo spazio tra il collo e il mento della sua armatura.

Guardia Ronin
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 6
Resistenza: 11
Danno: 1 Dado + 1

Se sconfiggi il ronin, vai al **34**.
In caso contrario, il ronin contrattacca, tentando di tagliarti con la sua katana. La tua Difesa contro questo attacco è 7.
Se sei ancora vivo puoi utilizzare il Colpo del Cobra (vai al **55**), l'Atterramento a Mulinello (vai al **91**) o provare di nuovo con il calcio (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

15

Fronteggi con sguardo diffidente la restante statua di Komainu più indietro nella neve. Quando guardi nella bianca oscurità, puoi solo scorgere qualche sorta di santuario di cerchio di pietre nello sfondo.
Esamini il corpo immobile della donna vestita di nero che giace sanguinante nella neve e confermi che ormai è morta. Dai una rapida occhiata al suo abbigliamento per trovare qualche cosa di interesse, ma non c'è niente che valga la pena prendere.
Vuoi dirigerti al santuario, oltrepassando il restante Komainu? Vai al **265**.
In caso contrario, puoi prendere un'altra direzione. Se hai combattuto con la spada contro uno dei Komainu, vai al **181**, altrimenti vai al **160**.

16

Ti arrampichi su per il pendio nevoso sulle tracce di Daon, non meno determinato di lui ad affrontare questo mago che ha causato ad entrambi così tanta sofferenza.

Degli Hainu piombano giù dalla montagna, bianche macchie di furore, con mascelle che schioccano e artigli che grattano.

Lancia 1 Dado + 4. Questo rappresenta il numero totale di Hainu che attaccano te e Daon per tutta la durata di questa lotta. Registra questo numero. Scegli un attacco da quelli segnati in basso e lancia i dadi per verificare se il tuo attacco ha successo. Se poi colpisci un Hainu, questo abbandona definitivamente la lotta. Dopo ogni attacco, non dimenticare di tenere in conto che Daon si sbarazza di un Hainu, come descritto più avanti.

Difesa dell'Hainu contro Calcio/Pugno: 7
Difesa dell'Hainu contro gli shuriken: 6
Difesa dell'Hainu contro l'Abilità Aghi Avvelenati: 5

Se non riesci a colpire, l'Hainu tenta immediatamente di morderti; subisci 1 Dado di danno oppure puoi tentare di bloccare il colpo. La tua Difesa per il tentativo di blocco è 7. In questo caso, questa azione ti impone una penalità di -2 per il tuo prossimo attacco con gli shuriken o gli Aghi Avvelenati, così come avviene per i pugni e calci.

Che tu abbia successo o no, Daon eseguirà un calcio, colpendo un Hainu per turno, il quale si volterà e scapperà via. Riduci di conseguenza il numero totale di Hainu di uno.

Se sono rimasti degli Hainu, un altro di loro si precipiterà verso di te, e dovrai attaccare di nuovo. Questo si verificherà finché il numero totale di Hainu non raggiunge lo zero.

Se sopravvivi, non ti sarà possibile recuperare gli shuriken utilizzati perché gli Hainu sono fuggiti.

Un po' più sotto, Gorobei ha sconfitto l'Hainu che lo ha attaccato, e ha iniziato ad arrampicarsi verso di voi. Il mago sulla cima nevosa della montagna sopra di voi leva la verga del serpente, con gli occhi brucianti di un rosso infernale, mentre urla parole arcane. Un vento tremendo frusta tutto intorno a voi, ma Daon prosegue dritto verso di lui come una forza della natura.
Se sospetti che il mago stia lanciando un incantesimo, puoi abbassarti e cercare un riparo (vai al **81**).
Se invece ti affretti a raggiungere il mago al fianco di Daon, vai al **407**.

17

Utilizzi un shuriken per tagliare la fune dell'albero maestro, ma delle frecce volano fuori dalla torre degli arcieri e una ti colpisce al fianco. Perdi 6 punti di Resistenza (solo 3 se hai l'abilità Intercettazione, che puoi utilizzare solo parzialmente, perché sei concentrato sul taglio della corda).
Se sei ancora vivo, abbandoni il tentativo di tagliare la corda e arretri lungo la trave verso l'albero maestro per copertura, mentre riconsideri le tue opzioni. Cosa hai intenzione di fare?
Lanci uno shuriken al marinaio che comanda il timone? Vai al **26**.
Ti getti in mare? Vai al **41**.

18

Ti dirigi nel quartiere del piacere per cercare una cortigiana e, come gli altri frequentatori della zona, ti leghi un fazzoletto davanti al naso e alla bocca per mascherare la tua identità. Entri in una sala da sake e fai amicizia con una cortigiana dal vestito nero chiamato Chiaro di Luna d'Inverno. Le dai dieci monete d'argento per rafforzare il tuo travestimento e lei ti conduce in una zona nascosta nella parte retrostante dove accende una candela per illuminare il piccolo santuario di Vagar l'Ingannatore, dio dei ladri, dei bugiardi e dei tagliagole. Ti mostra dove conserva un ricambio di vestiti e ti consente di utilizzare i suoi trucchi. È così contenta di guadagnare questo denaro che addirittura ti aiuta a vestirti e ad applicare il trucco, e presto ti osservi allo specchio completamente irriconoscibile.

Prendi un biwa - un tipo di liuto di cui hai una conoscenza elementare - per completare l'illusione e ti dirigi ai cancelli del castello, con un ventaglio fantasia che nasconde la maggior parte del tuo volto. Un samurai in armatura verde laccata ti blocca. "Tutte le altre cortigiane per la serata sono già entrate. Dovrete tornare un'altra volta".

Che cosa rispondi?

"Per favore, io sono una delle preferite del Daimyo Arai ed egli sarà molto dispiaciuto se in questa notte speciale non mi viene concesso di entrare." Vai al **312**.

"Io sono una cortigiana di un dignitario straniero del Daimyo Arai, sono stata convocata dalla sua nave nel porto." Vai al **386**.

19

Scivoli oltre i marinai addormentati, silenzioso come la più leggera delle brezze, verso la porta sul lato opposto della grande sala dell'equipaggio. Proprio nel momento in cui tenti di aprirla, questa si apre e un marinaio la oltrepassa con un secchio pieno.
Se sei vestito da marinaio, vai al **39**. Se sei ancora vestito con il costume ninja, vai al **49**.

20

"La mia fedeltà è per Kwon," affermi. "Io sono totalmente al servizio del grande Redentore."
Il Maestro dell'Invisibile annuisce lentamente. "Lo vedo, siamo infatti tutti giocattoli nelle mani degli dèi. Ma ho una domanda per te. Per avere la saggezza, è necessario avere la verità. Per avere la verità è necessario avere comprensione. E per avere la comprensione è necessario avere la saggezza. Qual è quindi la più grande delle tre: la saggezza, la verità o la comprensione?"
Pensa al modo per rispondere a questa domanda. Scrivi la tua risposta e poi vai al **126**.

21

Cammini lungo il sentiero, fiducioso nelle tue abilità. Al primo sentore di qualcosa che non va sali su un albero, ti accovacci a osservare ciò che si muove là fuori. Innumerevoli umanoidi deformi vagabondano attraverso la foresta, ti avvicini scivolando di ramo in ramo. Puoi vederli più distintamente adesso; la pelle è di un azzurro pallido, come quella di un cadavere strangolato, e le lunghe braccia terminano con artigli. Sono Bakemono. Per te è semplice strisciargli vicino, lanciare una pietra per spaventare un uccello a sinistra, e svicolare a destra. Vai al **367**.

22

Fai un salto e ti lanci in avanti, i tuoi arti sono freddi, lenti e poco reattivi.
La Yuki-onna apre la bocca in un urlo silenzioso, liberando un vapore bianco contro di te, che modifica la sua traiettoria per seguirti, come se avesse vita propria. La tua fuga precipitosa sulla superficie innevata è rischiosa, e subisci 2 punti di Resistenza di danno dalle rocce taglienti, perché inciampi e scivoli a terra.
Se hai l'abilità Acrobatismo, puoi rotolare via e schivare il pericolo fino a quando i vapori si dissipano. Quindi puoi fuggire dalla tua inseguitrice. Vai al **160**.
Se non la possiedi, devi tentare la Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, il gas si disperde prima che ti raggiunga. Se invece ti volta le spalle, perdi 5 di Resistenza da congelamento (se possiedi una pelle di Hainu riduci questo danno di 1 punto, e se possiedi un Globo di Eo, l'effetto viene completamente annullato). Se sei ancora vivo, vai al **160**.

23

Ti sloghi l'articolazione della spalla sinistra e ti contorci quel tanto che basta per districare il braccio sinistro e sciogli il nodo della rete per liberarti. Atterri in piedi come un gatto.
Decidi che sarebbe troppo pericoloso continuare in questa foresta, nel caso in cui ci siano altre trappole. Ritorni sui tuoi passi fino a quando non sei vicino al bordo della foresta, e poi viaggi in aperta campagna, mantenendo i sensi all'erta nel caso in cui qualche Bakemono si trovi nelle vicinanze. Se stai viaggiando da solo, vai al **354**. Se invece viaggi con un compagno, vai al **382**.

24

Dopo aver fallito l'attacco devi ora cercare di superare l'Ittan-momen che cerca di avvolgersi intorno alla tua testa per soffocarti. La tua Difesa contro questo attacco è 7. Questo non è un 'colpo', come quello di un combattimento normale e quindi non può essere parato.

Se vieni colpito, e questa è la seconda volta che ti succede, vai subito al **169**. Altrimenti l'Ittan-momen ti strappa via 1 dado di punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, allora ti liberi e puoi cercare di catturarlo con le mani (vai al **217**), utilizzare l'acciarino e l'esca su un ramo per dargli fuoco (vai al **142**) oppure lanciare uno shuriken (se ne hai ancora) per inchiodarlo a un albero vicino (vai al **259**).

25

Il vento frusta come una tormenta che ti punge il viso e fa vacillare i tuoi passi. Senti il corpo immobile di Daon pesante come un macigno sulla schiena. Passo dopo passo senti che la tua forza e la tua volontà vengono lentamente fiaccate dalla tempesta e il peso del tuo fardello.

Senti un movimento poco davanti a te nel turbinio della neve, e fai appena in tempo a scorgere una grande creatura che striscia a quattro zampe. Maledici la tua sfortuna e posi Daon a terra, preparandoti per il combattimento.

Catturi solo un lampo di occhi azzurri e un peloso volto baffuto. Il respiro ti si ferma nel petto in soggezione perché la identifichi come una grande tigre bianca, lo Spirito della Tigre di Kwon, nota per essere il suo emissario designato per il mondo degli uomini.

Ti guarda un lungo momento, senza far rumore, e poi scompare nel buio. Tu rimani immobile senza capire. È possibile che Kwon ti abbia abbandonato?

Poi vedi le impronte della zampa della tigre lasciate nella neve. Ti rimetti velocemente Daon sulla schiena. Segui le

Continua

orme nel buio freddo, mentre la tua fede ti costringe ad andare avanti su un percorso apparentemente senza fine. Alla fine ti cedono le gambe e cadi nella neve.
Sdraiato accanto a te, Daon si scuote.
"Ci siamo perduti?" sussurra.
Indichi le impronte nella neve, solo per scoprire che sono sparite. La tua fede comincia a vacillare, e comincia a chiederti se sia stato tutto solo un'allucinazione indotta dalla stanchezza. Poi, in lontananza, vedi delle lampade avvicinarsi nella tempesta.
Vai al **396**.

26

Lanci uno shuriken al timoniere della nave, colpendolo nel lato del collo (cancella uno shuriken dal Foglio d'Identità). Lui si accascia sul timone, con il sangue che sgorga dalla ferita, facendo improvvisamente sbandare la nave in una nuova direzione.
Mentre la nave cambia posizione rispetto al vento, lo sciame più in basso viene inghiottito dal fumo dell'incendio dell'albero maestro e anche tu sei momentaneamente fuori dalla visuale degli arcieri. Tuttavia sembra che i marinai abbiano quasi estinto il fuoco.
Cosa hai intenzione di fare?
Salti in acqua e nuoti verso il *Catechismo*? Vai al **69**.
Ribalti il sartiame sul timone della nave per cercare di demolirlo? Vai al **272**.

27

Vai in cerca di un samurai solitario di pattuglia per le strade di Nara, e gli chiedi di aiutare a liberare tuo figlio che è intrappolato in un pozzo vicino.
Lui accetta di venire con te al pozzo comunale per valutare la natura del problema. Proietti la voce per fingere che un

ragazzo sia intrappolato lì, completando l'illusione. Mentre scruta nel pozzo, lo tramortisci da dietro con un Colpo del Cobra alla nuca.
Lo spogli della sua armatura e la indossi, e poi nascondi il suo corpo tra i cespugli vicini. Ritorni in fretta alla residenza del Daimyo, aspettando il cambio delle guardie prima di scivolare dentro come uno di loro.
Vai al **410**.

28

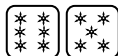
Getti la torcia infiammata verso l'occhio rosso, che lampeggia. La torcia si ferma semplicemente a mezz'aria prima che raggiunga il suo obiettivo e cade a terra, respinta da una forza arcana. I calabroni ti ronzano attorno, strisciando sotto il costume ninja e pungendoti la carne con i loro pungiglioni spinati. Subisci 1 dado di danni di Resistenza da punture di calabrone. Ora puoi correre al vicino fiume dell'Acqua Bianca e immergerti (vai al **70**), oppure tentare di colpire il centro dello sciame con un Calcio della Tigre che salta (vai al **99**).

29

Il comandante della nave è già nella torre degli arcieri, e sta organizzando un contingente affinché esegua i suoi ordini. Abbaia l'ordine di colpirti mentre ti arrampichi lungo la trave di legno. Rimani ferito da una freccia, che ti ha colpito al fianco. Perdi 6 di Resistenza.

Se sei ancora vivo, riesci a malapena a mantenere l'equilibrio e corri indietro lungo la trave di legno verso dove sei venuto. Ti ripari dalle frecce schiacciandoti contro l'albero maestro.

Dalla tua posizione vantaggiosa puoi vedere che la tua nave, il *Catechismo*, sta attraverso la bocca del porto, in questo momento. Presto sarà così così vicino da poterlo raggiungere a nuoto, ma il *Rasoio* si sta avvicinando rapidamente. Devi tentare la fuga, ma lo sciame di calabroni e gli arcieri restano un pericolo, e devi aiutare il *Catechismo* a fuggire senza essere speronato da questa nave da guerra. Cosa hai intenzione di fare?

Fai qualche passo indietro lungo la trave e utilizzi uno shuriken per recidere la corda che sorregge la vela principale? Vai al **17**.

Lanci uno shuriken al timoniere della nave? Vai al **26**.

Salti fuori bordo, in mare? Vai al **41**.

30

"Il mio nome è Rin delle Tre Lame," dice il samurai, "e ho vagato in queste foreste infestate da Bakemono per giorni".

Hai sentito parlare dei Bakemono - umanoidi malvagi nativi dell'isola. Chiedi a Rin che cosa ci faccia qui.

"Una tribù di Bakemono ha attaccato le navi fluviali da Takahiri, e sono stato incaricato, insieme ad altri cinque, di condurre una spedizione punitiva nel territorio Bakemono. I Bakemono ci attendevano in un'imboscata, e da solo ho combattuto per trovare scampo. Ho sentito dire che qualche incantatore ha portato i Bakemono fuori dal loro territorio

di caccia, in gran numero, così che ora essi pattugliano queste montagne. Fai attenzione ai Bakemono, straniero, perché alcune delle loro tribù conoscono la magia tanto quanto la ferocia".

Chiedi a Rin cosa sia successo all'uomo nel boschetto.

"Stavo riposando nelle vicinanze quando ho sentito i rumori di un combattimento. Un ninja dell'Arte dello Scorpione ne aveva seguito un altro attraverso le montagne, e lo ha lasciato agli animali, ferito a morte. Ho sentito l'assassino dirgli che aveva fallito la sua missione perché aveva ucciso solo il Daimyo di Lemné, risparmiando sua moglie, Canto del Vento. Hanno anche parlato di un traditore nella guardia di Canto del Vento, che presto proverà a porre rimedio all'errore".

Fai solenne promessa che non appena raggiungerai Iga, manderai un messaggio a Canto del Vento. Coloro che seguono la Via dello Scorpione venerano Nemesis, il principio supremo del Male.

Rin ti dice che ha intenzione di andare a Iga e poi prendere una nave per l'est delle montagne, che sono troppo insidiose da attraversare in questo periodo dell'anno, e infine di ritornare a Takahiri.

Se hai un paio di Dadi d'Avorio e vuoi darli a Rin, vai al **127**.

Se dopo la valanga hai ritrovato un compagno concorrente e desideri cercare soccorso per lui, vai al **131**.

Se dici che tu sei il nemico di questi ninja e dici a Rin la verità sul tuo viaggio, vai al **214**.

Se dici solo che sei un semplice viaggiatore in pellegrinaggio a Iga, vai al **282**.

Se invece gli fai sapere che hai fretta, vai al **64**.

31

Ispezioni il magazzino della carne che è una piccola capanna di pietra utilizzata principalmente per conservare il cibo per i cani. Provi delicatamente ad aprire la piccola porta di legno, ma è bloccata. Se hai l'abilità Scassinare Serrature e Neutralizzare Trappole, ti è facile recuperare un po' di pollo sotto sale dal magazzino e utilizzarlo per distrarre i cani più vicini, e poi intrufolarti. Vai al **92**.
Se non possiedi questa abilità, puoi provare a forzare la porta. Vai al **135**.
In alternativa, se invece desideri oltrepassare il canile dalla parete esterna, invece, vai al **6**.

32

Discendi scivolando con la pancia sulla neve, e raggiungi un grande masso, dietro al quale ti nascondi. Ti fermi un istante quando vedi una pietra piatta nelle vicinanze, e ti viene in mente un'idea. Spingi la pietra in discesa, lasciando una scia, come se avessi continuato a scivolare, e alla fine la fai cadere in un crepaccio. Ti accucci in una palla sul lato opposto del masso e attendi che passi la Yuki-onna, cosa che succede, scivolando silenziosamente per seguire la falsa pista. Non appena è passata, risali sul pendio seguendo la traccia esistente, in modo da non lasciare impronte, e continui sulla tua strada. Vai al **160**.

33

Il destino ti sorride e trovi una piccola grotta per riposarti; ti stringi dentro per evitare la tempesta di neve. La abbandoni dopo un paio di ore, quando la tempesta ha ridotto il suo impeto, e trovi di nuovo un percorso che porta giù dalla montagna. Il peggio della catena montuosa è ora alle tue spalle. Vai al **122**.

34

Il ronin si accascia, mentre la sua katana sferraglia sulla strada pavimentata cadendo dalla sua mano senza vita. Ti guardi intorno, vedendo Gorobei bloccare un secondo avversario a terra, al quale sferra un pugno che gli frantuma la mascella, ponendo fine a ogni resistenza.
Tutti gli altri ronin sono morti o svenuti. Canto del Vento si precipita con i suoi portantini e si rannicchia su un samurai a lei fedele che è caduto nella lotta. Mormora una benedizione in nome di Illustra, Dea della Vita, che arresta le emorragie e salva la vita degli uomini.
"Mutari starà dormendo nel mio alloggio a quest'ora tarda," dice Canto del Vento al tuo gruppo, aprendo il cancello con la chiave raccolta da uno dei corpi. "Il percorso diretto sarà sorvegliato, e contiene alcune contromisure per impedire le irruzioni dei ninja - mio marito le ha create quando gli fu detto che la sua vita era in pericolo. È stato un bene che lo abbia fatto. Conosco un passaggio segreto che consente di oltrepassare le difese, sebbene solo uno di voi possa usarlo". Ordina ai portantini di rimuovere i corpi, e al samurai illeso di vegliare sull'altro e si fa strada sull'erba.
Cosa hai intenzione di fare?
Segui Canto del Vento e gli altri attraverso il tunnel segreto? Vai al **145**.
Ti allontani da solo e tenti di superare le contromisure ninja per essere il primo a raggiungere il quartiere di Mutari? Vai al **266**.

35

Retrocedi dal combattimento con Daon per riprendere fiato e guadagnare un po' di tempo. Lui continua a girarti attorno, pronto ad attaccare; il volto è una maschera di concentrazione.
Poi con la coda dell'occhio vedi che Aiko è tornata nella stanza. Questa è la tua occasione per agire. Ti strappi via sia la catena di controllo, sia il tuo Braccialetto di Ossidiana, avanzando per ingaggiare un nuovo corpo a corpo. Riesci ad allacciare il braccialetto al polso di Daon (cancella il Braccialetto di Ossidiana dal Foglio d'Identità), e lui indietreggia stordito, dominando gli effetti della sua catena di controllo.
Il Daimyo Arai si alza in piedi, sputando sake, mentre estrae la sua katana e grida alle guardie di sgozzarvi. Poco prima hai mandato una indicazione ad Aiko:
'Strumenti', per portarti la tua attrezzatura ninja? Vai al **210**.
'Prigioniero', per liberare Yaris, il monaco catturato dalla Mantide Scarlatta? Vai al **223**.

36

Risvegli silenziosamente dal sonno gli schiavi più vicini, dici loro che sei qui per liberarli tutti, e posi la Chiave di Ottone - eliminala dalla scheda del personaggio. Ti guardano attoniti senza capire, mentre ti ritiri fino a uscire dalla botola, ma sai che ben presto la nave sarà nel caos. Li senti cominciare ad agire, liberandosi dalle loro catene, visto che tu ti fai strada fino al ponte. Con i remi inutilizzabili, tutto quello che puoi fare è comunque di sciogliere le vele, in maniera da completare il tuo lavoro notturno.
Vai al **418**.

37

Guizzi in avanti, la tua mano è un turbinio di movimenti per colpire la figura fatta di calabroni prima che egli possa lanciare incantesimi.

Mago
Difesa contro il colpo della Zampa di Tigre: 6
Resistenza: -
Danno: 1 Dado

Se colpisci il mago, vai al **389**.
Altrimenti, la carne invisibile sembra deformarsi sotto il tuo pugno, gli occhi iniettati di sangue che perforano i tuoi. Una raffica di calabroni vola libera di pungerti. La tua Difesa contro questo attacco è 8 e non c'è modo di pararlo.
Se sei ancora vivo, puoi utilizzare il calcio del Cavallo Alato (vai al **43**), l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **51**) o riprovare con un pugno (torna all'inizio di questo paragrafo).

38

Non hai recuperato ancora i due vessilli di cui hai bisogno per completare la tua prova. Spendi una giornata alla ricerca di un'altra città che non avete ancora visto, ma scopri presto che sono state visitate tutte dai tuoi compagni di prova, e non ci sono più vessilli da rivendicare.
Non hai più il tempo di provare altro e devi ancora rientrare a Iga entro i giorni rimanenti. Non puoi fare a meno di sentire che hai deluso le aspettative del tuo padre adottivo Naijishi che ha lavorato per addestrarti al ninjutsu.
Ti dirigi a ovest di Iga come richiede la prova, ma lo fai con il cuore pesante, senza sapere che il tuo destino è stato ostacolato per uno scopo oscuro. Una volta tornato sull'Isola dei Sogni Tranquilli, il Gran Maestro dell'Alba sceglie un altro campione, di minore capacità, quando arriva una chiamata per salvare Orb dal male.
Le forze delle tenebre travolgeranno tutto Orb, e morirai per loro mano sull'Isola dei Sogni Tranquilli, avendo mancato la tua possibilità di diventare quello che avrebbe potuto fermarle.

39

Il marinaio ti urta mentre ti oltrepassa, imprecando per averlo quasi fatto rovesciare il liquido puzzolente che stava trasportando. Attraverso la porta aperta vedi un'altra zona dedicata all'equipaggio, dove i marinai giocano d'azzardo o mangiano un po' di dolce di riso prima dell'inizio del loro turno. Decidi che è troppo rischioso continuare su questa strada, qualcuno potrebbe scoprire che non sei un membro dell'equipaggio. Cosa hai intenzione di fare?

Attraversi la porta con il rumore stridulo, sempre che tu non ci sia già stato? Vai al **132**.

Prosegui verso la porta in fondo al corridoio? Vai al **348**.

40

Cammini di soppiatto lungo le strade buie di Suma, alla ricerca di un samurai solitario per tendergli un agguato e tramortirlo. Sei nel tuo elemento, nel buio, e un solitario samurai ignaro sarà una facile preda.

Decidi se il tuo obiettivo è un samurai con armatura verde del Daimyo Arai o un samurai con armatura grigia del Daimyo delle isole settentrionali. Se scegli il samurai del Daimyo Arai, il piano è di far finta di essere di ritorno da un pattugliamento a Suma e che ti è stato ordinato di prendere il turno di notte. Se scegli il samurai del Daimyo in visita, il piano è quello di fingere che hai perso la via per il banchetto attraverso il labirinto di strade. In entrambi i casi, trovi rapidamente un bersaglio per le strade, lo tramortisci, e ne indossi l'armatura. Il suo peso ti fa sentire goffo mentre ti fai strada al cancello del castello di Suma. Una volta lì, un samurai in armatura verde laccata sbatte i piedi e rimane in attesa, aspettando che tu dica qualcosa.

Se indossi l'armatura verde e "sei ritornato dal pattugliamento", vai al **379**.

Se indossi l'armatura grigia e "ti sei smarrito lungo la strada", vai al **386**.

41

Fai un salto prodigioso e ti tuffi ad angelo oltre il bordo della nave nelle fredde acque scure. Risali in superficie per respirare, le onde si gonfiano e si calmano tutto intorno a te, trascinandoti via con loro.

Il *Catechismo* si avvicina e nuoti per raggiungerlo, ma il *Rasoio* segue la tua scia, con il suo fuoco ormai estinto. Proprio mentre inizi a salire sulla corda lanciatati dalla tua nave, il vascello da guerra sperona il *Catechismo*, creando una crepa enorme, e sollevando una nuvola di schegge di legno.

Il *Catechismo* è conciato male e comincia ad affondare. Gli arcieri del *Rasoio* lanciano raffiche su raffiche in acqua ai sopravvissuti e tu vieni colpito al collo da una freccia, mentre tenti di salvare dalla nave un monaco di Kwon svenuto. Un attimo dopo vieni colpito da un'altra freccia e perdi conoscenza.

La mattina seguente un pescatore di Iga trova i tuoi resti e vende la tua attrezzatura a un commerciante di passaggio per l'equivalente di una settimana di salario.

42

Fai un salto e ti lanci in avanti sulla neve, eseguendo il Calcio della Tigre che Salta verso la Yuki-onna. Con tua enorme sorpresa, la attraversi completamente e, invece di farla sbatterla giù dalla scogliera, lo slancio del calcio ti spinge in avanti oltre il bordo.
Ti afferri alla falesia con tutta la tua forza, cercando di guadagnare qualche punto di aggancio, poiché stai quasi per cadere giù per la valle, subendo però numerosi tagli e scossoni a ogni urto. Perdi 6 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti guardi intorno, ma della Yuki-onna non c'è più traccia. Vai al **160**.

43

Scateni il tallone del piede contro la massa ribollente di insetti che compongono il corpo del mago.

Mago
Difesa contro Calcio del Cavallo Alato: 6
Resistenza: -
Danno: 1 Dado

Se colpisci il mago, vai al **389**.
Altrimenti, allora la forma si spacca e si ricostituisce con un ronzio folle che ti fa battere i denti. Una raffica di calabroni vola libero di pungerti. La tua Difesa contro questo attacco è 7 e non c'è modo di pararlo.
Se sei ancora vivo puoi utilizzare il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **37**), l'Atterramento dei Denti di Tigre (vai al **51**) oppure puoi provare a calciare di nuovo (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

44

Aspetti fino a notte, indossando il tuo nero costume ninja prima di volteggiare sul lato del *Catechismo* e nuotare lungo il porto tranquillo dove il piccolo peschereccio è ormeggiato. Come previsto dal Gran Maestro, la luna e le stelle sono oscurate dalle nubi, che ti offrono la perfetta copertura delle tenebre.

Sollevi il telone che ricopre la barca per trovare una fiasca d'argilla contenente olio per lanterna, delle dimensioni di un boccale di birra. Rilasci gli ormeggi e salti nella barca, lasciandola andare alla deriva con la marea fino ad allontanarti dalle altre navi.

Abbassi la vela e salpi per il porto, scrutando l'orizzonte nell'oscurità per identificare qualsiasi segno del *Rasoio*. Non ti ci vuole molto tempo per trovarlo, grazie al tenue bagliore della luce sul ponte, ancorata di fronte all'ingresso della baia come un grande, elegante cacciatore in attesa della sua preda.

Si tratta di una nave da guerra e dare semplicemente fuoco alle vele non sarà sufficiente; è necessario anche impedire in qualche modo l'uso dei remi se il *Catechismo* avesse bisogno di non essere inseguito.

La maggior parte dei remi della nave sono raccolti e le sue vele ripiegate. Batte una bandiera grigia che volteggia sull'albero maestro, recante il simbolo di tre anelli intrecciati, e la poppa del ponte contiene una torre per arcieri, ma non vi è alcun segno di vita lì in questo momento.

Raccogli la tua vela e lasci che il peschereccio si avvicini, proteso contro gli spruzzi del mare per rilevare segni di sentinelle sul ponte. Percepisci qualche movimento occasionale, ma poco altro, perché la distanza è troppa in queste condizioni.

Leghi con una corda il fiasco di argilla dietro la schiena e ti immergi tranquillamente nell'acqua del mare, mentre le onde ti sballottano finché non ti immergi completamente.

Emergi dall'acqua solo una volta che sei di fianco allo scafo. Cosa hai intenzione di fare?
Ti arrampichi sulla catena dell'ancora? Vai al **225**.
Ti tiri su sfruttando uno dei pochi remi abbassati, e poi ti sposti sul ponte? Vai al **232**.
In alternativa, se hai l'abilità Arrampicarsi e desideri utilizzarla, utilizzi gli artigli del gatto per scalare direttamente lo scafo di legno? Vai al **240**.

45

Inserisci il dito sulla pedana successiva, un tenue movimento conferma i tuoi sospetti. Il pavimento attorno al futon è un pavimento-usignolo, progettato per produrre il rumore di un uccello che cinguetta quando viene calpestato, al fine di mettere in guardia dall'avvicinarsi di estranei. Qualsiasi peso sulla pedana sveglierebbe Mutari, che a sua volta metterebbe in allerta l'intero complesso. Cosa fai?
Scagli un shuriken a Mutari, e poi corri ad afferrare la Katana del Falcone? Vai al **134**.
Se hai l'abilità Arrampicarsi, usi gli artigli del gatto per salire lungo il soffitto di legno, evitando così il pavimento-usignolo? Vai al **168**.

46

Prendi la polvere accecante, avvolta in una garza di stoffa, e la scagli nel vicino braciere del santuario- cancella la polvere accecante dal Foglio d'Identità. Ti proteggi gli occhi mentre la polvere si accende in un lampo accecante e la Jorogumo emette un intenso grido che riecheggia al largo delle scogliere di Nara. Corri al pennone mentre la Jorogumo frusta ciecamente tutto intorno a lei con le gambe, e tu strappi il vessillo di seta prima di volteggiare sul lato dell'edificio e discendere fino alla strada sottostante.
Vai al **323**.

47

Ti accovacci su una delle cucce di legno e dall'alto rilasci il fermo , prima di allontanarti dalla visuale. Il cane che emerge ti è sopravento e non ti può vedere, e così ansima rumorosamente muovendosi verso il magazzino della carne, come desideravi. Il cane che hai liberato è una femmina, e te ne accorgi per il fatto che gli altri cani del cortile abbaiano follemente mentre lei si avvicina, tendendo i loro guinzagli. Questi canili ospitano le uniche femmine riproduttrici, tenute ben lontane da tutti i cani da guardia dell'altro sesso, per una buona ragione.
Con l'attenzione dei cani da guardia fissata sulla femmina, e i guardiani presto occupati con i cani, ti è facile squagliartela verso la parete interna. Vai al **92**.

48

In qualche maniera trovi la forza mentale per respingere gli effetti dell'incantesimo e ti liberi dal pesce ragno. Se indossi un Braccialetto di Ossidiana, questo si incrina e ti cade dal polso (rimuovilo dal Foglio d'Identità).
Recuperi la torcia abbandonata da Aiko e ti metti in piedi con aria di sfida. I calabroni ronzano con rabbia, gli occhi rosso sangue al centro del mulinello che guardano torvi, e poi si avvicinano a te. Cosa hai intenzione di fare?
Scagli la torcia sullo sciame? Vai al **28**.
Corri al vicino Fiume dell'Acqua Bianca e ti ci tuffi dentro? Vai al **70**.
Esegui un Calcio della Tigre che Salta verso il centro dello sciame? Vai al **99**.

49

Il marinaio apre la bocca per gridare dalla sorpresa. Lo colpisci al collo con un Colpo del Cobra e lo tramortisci. Lo catturi e lo posi sul pavimento in modo che non faccia rumore, ma il marinaio lascia involontariamente cadere un secchio che colpisce il pavimento con un rumore sordo, facendo traboccare un liquido dall'odore terribile. Hai pochi secondi per agire perché i marinai attorno a te si stanno alzando. Cosa hai intenzione di fare?

Ti muovi rapidamente nella stanza accanto? Vai al **63**.

Apri la lanterna sul muro e vi getti dentro un po' di polvere accecante, prima di affrettarti a tornare da dove sei venuto? Vai al **73**.

Utilizzi la lanterna del muro insieme al fiasco di olio per dare fuoco alla nave? Vai al **83**.

50

Daon porta la mano al colletto della sua camicia strappata per poi tirare fuori un vessillo bianco macchiato di sangue. Ha una decorazione dorata e reca il simbolo di un ventaglio nero da guerra. "Sono riuscito a raccogliere un ricordino a Nasaka", dice, "ma è di scarsa utilità per me, per cui te la offro. Direi che te la sei più che guadagnata. Ti darà qualche vantaggio quando si tratterà di diventare Gran Maestro nelle ultime prove".

Tu lo ringrazi, ma dici che non puoi prendere un vessillo da un concorrente durante la prova - è vietato.

"Non lo verrà mai a sapere", dice Daon. "Nessuno sa che ce l'ho io e giuro che non dirò mai a nessuno che te l'ho data. È tua ora, prendila. Hai guadagnato molto di più di ciò che ho".

Rimugini se accettare o no. Se decidi di prenderla, aggiungi il vessillo di Nasaka al Foglio d'Identità.

In entrambi i casi, gli dici addio e continui il tuo viaggio. Vai al **94**.

51

Ti spingi in aria con le gambe tese per avvolgere lo sciame che si riunisce nelle sembianze di un uomo.

Mago
Difesa contro Atterramento Denti di Tigre: 5
Resistenza: -
Danno: 1 Dado

Se il tuo atterramento ha successo, vai al **389**.
Altrimenti il falso corpo si sposta fuori della tua portata in maniera innaturale, piegandosi dove collo e colonna vertebrale si romperebbero. Una raffica di calabroni vola libera di pungere. La tua Difesa contro questo attacco è 6 e non c'è modo di parare il colpo.
Se sei ancora vivo, puoi utilizzare il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **37**) o il Calcio del Cavallo Alato (vai al **43**).

52

Fai un passo in avanti con le mani protese in un gesto di pace, mentre avverti la donna del pericolo dei Bakemono più avanti. Non appena ti manifesti, sembra sorpresa e si verifica una trasformazione sorprendente. La donna si deforma e si materializza nelle sembianze di un Bakemono muscoloso dalla pelle blu, con la bocca zannuta che si contrae nella parvenza di un sorriso. Applica una punta di lancia dall'aspetto incantato alla sua verga e adotta la posizione di combattimento. Noti che porta dei braccialetti d'oro, e supponi che probabilmente è di status elevato, all'interno di quelli della sua razza.

Devi ucciderla prima che possa avvertire gli altri Bakemono. Puoi utilizzare uno shuriken, se lo desideri, sottraendo un dado dalla sua Resistenza iniziale di 13, se hai successo con un tiro di attacco contro la sua Difesa di 5.

In alternativa, se hai l'abilità Aghi Avvelenati e desidera utilizzarla, puoi andare al **408**.

In caso contrario, userai:

Un Pugno di Ferro? Vai al **340**.

Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **350**.

Un Atterramento dei Denti di Tigre? Vai al **360**.

53

Il destino non ti sorride, e per opporti alla tempesta di neve, il meglio che puoi fare è di nasconderti dietro a un masso, mentre la bufera di neve infuria su tutta la montagna. Devi perdere 4 punti di Resistenza per ipotermia (se possiedi una pelle di Hainu riduci il danno di 1). Se sopravvivi, abbandoni il riparo dopo un paio d'ore, una volta che la tempesta si è acquietata, e riprendi di nuovo il percorso che porta giù dalla montagna. Vai al **122**.

54

"La tua padronanza dell'Arte della Tigre è perfetta," dice il Gran Maestro dell'Alba mentre gli presenti i due vessilli (cancellali dal Foglio d'Identità). "Procederai con Gorobei verso la sfida finale all'Isola dei Sogni Tranquilli, dove uno di voi potrà diventare il nuovo Gran Maestro dei Cinque Venti."

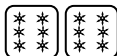
Abbassi il capo, sopraffatto dall'emozione. Se solo Naijishi fosse vissuto a sufficienza per vedere questo giorno, sicuramente sarebbe stato orgoglioso di te.

Gorobei annuisce, la sua bocca che disegna una linea severa. Senza dubbio si ricorda dell'ultima volta in cui si trovava in questa situazione, avendola già raggiunta una volta, prima di fallire solo all'ultima prova.

"Manderò un messaggero a Iga," continua il Gran Maestro dell'Alba. "Questi vessilli saranno restituiti ai loro rispettivi Daimyo, con il messaggio che dovrebbero riconsegnarci ogni manufatto di Kwon sequestrato quando il nostro ordine fu costretto ad abbandonare questa isola. Mostrando loro che possiamo prendere questi vessilli dalle loro roccaforti meglio protette, speriamo di convincere gli altri Daimyo a trattarci come amici onorati e non come nemici".

Il Gran Maestro offre a Gorobei di riposarsi dopo la prova, e il tuo amico procede sottocoperta, ma il Gran Maestro ti chiede di rimanere ancora un po'.

"Hai affrontato molte difficoltà in questa prova," dice, "specialmente per una persona così giovane, eppure devo chiederti ancora qualcosa. Ho una missione per te."

Vai al **296**.

55

Con una velocità quasi sovrumana tenti di deviare la sua spada, mentre sferri un Colpo del Cobra mirato a una piccola fessura nell'armatura che gli protegge il collo.

Guardia Ronin
Difesa contro Colpo del Cobra: 5
Resistenza: 11
Danno: 1 Dado + 1

Se sconfiggi la guardia, vai al **34**.
In caso contrario, mentre tu colpisci la lama della katana, il ronin perde momentaneamente l'equilibrio, ma si riprende rapidamente per squarciarti. La tua Difesa contro questo attacco è 7.
Se sei ancora vivo puoi utilizzare il Calcio del Cavallo Alato (vai al **14**), l'Atterramento a Mulinello (vai al **91**) o dargli di nuovo un pugno (tornare all'inizio di questo paragrafo).

56

Raccogli la lanterna e ti metti sulla testa l'elmo laccato della guardia in modo tale che a uno sguardo approssimativo tu possa essere scambiato per lui. Prosegui lungo il percorso di pattuglia della guardia, che hai osservato in precedenza, calmando il tuo cuore impetuoso ed evitando ogni tentazione di voltarti a controllare le altre due guardie.
Al momento opportuno te la svigni sulla passerella che conduce alla residenza interna, abbandonando l'elmo durante il tragitto.
Dovrai fare in fretta prima che venga scoperta la guardia mancante Vai al **356**.

57

In una raffica esplosiva di potenza rilasci un Calcio della Tigre che Salta, mirato alla testa del monaco.

Monaco della Mantide Scarlatta
Difesa contro Calcio della Tigre che Salta: 7
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado

Se hai ucciso il monaco, vai al **300**.
In caso contrario, il monaco finge un calcio e poi ti dà un pugno nelle reni. La tua Difesa contro questo attacco è 6.
Se sei ancora vivo, puoi utilizzare il Pugno di Ferro (vai al **2**), l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **71**) o calciarlo di nuovo (torna all'inizio di questo paragrafo).

58

Fermi la tua frenetica salita per concentrarti sull'arciere. Lui rilascia la corda dell'arco e tu osservi con calma il dardo in arrivo. Con stupefacente destrezza, catturi la freccia con la mano sinistra e la getti da parte. Ti issi sul tetto, lasciandoti dietro i sospiri di stupore dei curiosi lì sotto. Vai al **333**.

59

Colpisci il samurai al collo, facendogli perdere i sensi e facendolo volare in maniera scomposta attraverso la finestra aperta. Purtroppo per te, l'altro samurai nella stanza grida in cerca di rinforzi e mentre salti nella stanza per prendere il vessillo, ingaggia un corpo a corpo con te per rallentarti. La porta si spalanca dietro di voi e molti samurai ti circondano rapidamente, chiedendoti di arrenderti. Dato che questa è una prova e non una missione segreta, decidi di affidarti alla clemenza del Daimyo Arai. Vai al **170**.

60

La katana vola su di te, ma la devii con le maniche di ferro, utilizzando un movimento il più possibile accorto per evitare di mostrare il tuo addestramento. La lama si conficca nel fango a lato della strada e il bagliore azzurro svanisce.
Il samurai di Eo ti corre incontro quasi nel panico mentre i suoi passi risuonano sordi lungo la strada nella sua armatura pesante.
"Per favore", dice, "devi perdonarmi."
Gli chiedi in quale maniera la sua spada è stata stregata.
"Il mio nome è Enomoto," dice. "Ho abbandonato il mio compito di guardia del santuario di Eo nelle terre selvagge per intraprendere un sacro pellegrinaggio di digiuno e di meditazione. Ho soggiornato qui nella stazione di posta durante la notte, ma quando mi sono svegliato ho trovato la katana nella stanza, come se si fosse spostata da sola. Qualcuno deve averla stregata, ma non capisco perché la tua presenza l'abbia risvegliata."
Il samurai si impegna a non recuperarla finché non te ne sei andato dalla zona, e tu continui sulla tua strada. Se hai già due vessilli, allora oltrepassi Takahiri, poiché possiedi già tutti i vessilli che ti occorrono per superare la prova, e continui verso ovest. (vai al **85**). Altrimenti ti dirigi alla città di Takahiri (vai al **195**).

61

Ti avvicini di soppiatto e utilizzi gli strumenti di scasso sulle catene dello schiavo più vicino. Dopo pochi istanti il lucchetto fa click e lui è finalmente libero. Lo scuoti delicatamente per svegliarlo e a gesti gli chiedi di tacere.
Ti rendi conto che cercare di aprire le serrature di tutte queste catene richiederà molto tempo e ti esporresti al rischio di farti scoprire. Con voce sommessa chiedi allo schiavo dove viene tenuta la chiave. Gli schiavi come lui non vengono mai liberati, ma egli crede che la chiave venga tenuta dal primo ufficiale della nave, la cui cabina è da qualche parte vicino al centro della nave. Lo schiavo accetta di rimanere tranquillo mentre tu esegui il tuo compito, sapendo che può ottenere la libertà solo se fugge insieme ai suoi compagni.
Ti tiri indietro attraverso il portellone e oltrepassi la porta già socchiusa nel corridoio attraverso la parte centrale della nave. Poi passi una porta di legno oltre la quale senti uno stridulo rumore metallico. Vai al **132**.

62

Avanzi faticosamente nell'oscurità, affidandoti ai tuoi anni di estenuanti allenamenti sulla resistenza mentre le gambe ti bruciano e la schiena ti fa male per via del peso del tuo amico. Inizia a nevicare, sempre più intensamente, creando mucchietti di neve sotto i tuoi piedi.
Mentre superi uno sperone roccioso, scivoli e inciampi salvandoti per un pelo dal precipitare giù per la montagna. Non puoi proseguire e trovi una nicchia protetta contro il dirupo dove dolcemente appoggi a terra Daon. È ancora incosciente e la sua pelle è calda al tatto, mentre la febbre lo inzuppa di sudore.
Osservi le stelle in cielo, cercando di valutare la vostra posizione. Tutto ciò che sai è che vi state dirigendo all'incirca verso ovest, incapaci di trovare qualsiasi traccia

nel buio, e Daon non avrà molto altro tempo a disposizione. Si comincia a insinuare dentro di te il dubbio sulla tua effettiva capacità di trovare aiuto in tempo. Potresti fare progressi molto più rapidamente da solo, ma non credi che Daon sopravviverà senza di te. La tua decisione pesa su di te come un macigno.

Se decidi di abbandonare Daon e continuare da solo, vai al **231**.

Altrimenti, lo trasporti ancora con te. Sei però così stanco che sai di essere vulnerabile in caso di attacco, ma prosegui fino a quando non sei completamente esausto. Attraverso le labbra così intorpidite da non permetterti nemmeno di sentirle quando si muovono, intoni una preghiera di aiuto a Kwon. Controlla la tua attuale Energia Interiore, tira un dado, e somma i due valori. Se la somma è 5 o più, vai al **198**. Se la somma è 4 o meno, vai al 215.

63

Ti affretti attraverso la porta nella prossima area assegnata all'equipaggio, ma questa ospita i marinai che stanno per iniziare il successivo turno sul ponte. Sono svegli e stanno già mangiando la loro porzione di riso, oppure stanno giocando d'azzardo a una partita di shogi su una scacchiera nell'angolo lontano.

Nel vedere il tuo costume da ninja, nella stanza si solleva un gran clamore e nel tentativo di ritirarti, rientri nella stanza dove si sono svegliati i marinai. Sai di non avere speranza, per cui rompi il fiasco di olio da lanterna alle tue spalle e gli dai fuoco.

Muori accanto ai marinai per le bruciature dopo una breve agonia, mantenendo la tenue speranza che ciò possa permettere al *Catechismo* e al Gran Maestro dell'Alba una migliore possibilità di fuga.

64

Dici addio a Rin e lui ti racconta che se ne andrà prima che qualche Bakemono trovi le sue tracce. Si aggiusta i foderi delle spade e se ne va nella foresta.
Se decidi di utilizzare le tue abilità di seguire le tracce per stare alle calcagna di Rin, nella speranza di usare la sua conoscenza della zona per evitare guai, vai al **247**. Se decidi di trovare la tua strada più avanti, vai al **21**.

65

Entri nella cabina del capitano che oscilla delicatamente, ogni passo effettuato con cautela nel buio per evitare di svegliarlo. Tendi i muscoli, pronto a entrare in azione nel caso si svegli. Hai l'abilità di Scassinare Serrature e Neutralizzare Trappole? Se sì, vai al **82**. In caso contrario, vai al **110**.

66

"Perché interrompi il nostro interrogatorio?" dice l'incantatrice con una smorfia. I due sacerdoti guerrieri cessano la loro cantilena e si alzano in piedi, con un'espressione di rabbia per essere stati disturbati. Cosa hai intenzione di fare?
Farfugli una scusa e ti affretti a tornare indietro, uscendo dalla porta più lontana? Vai al **348**.
Entri in azione e attacchi, iniziando con l'incantatrice? Vai al **157**.
Oppure cominci dai due sacerdoti? Vai al **213**.

67

Fai un passo in avanti per afferrare la Katana del Falcone, ma il parquet fa un cinguettio acuto. Ti rendi conto che il pavimento attorno al futon è un pavimento-usignolo, progettato per emettere il rumore come di un uccello che cinguetti quando viene calpestato, per avvertire dell'avvicinarsi di estranei.
Mutari è sveglio ed estrae la Katana del Falcone con un unico movimento fluido, e chiama le sue guardie. Cosa hai intenzione di fare?
Fuggi prima che le guardie arrivino? Vai al **79**.
Combatti Mutari nella speranza di sopraffarlo rapidamente prima che le guardie arrivino? Vai al **111**.

68

La freccia ti colpisce la spalla e perdi la presa, cadendo a terra. Se non hai l'abilità Acrobatismo, sottrai 1 dado + 4 punti dal tuo punteggio di Resistenza a causa delle ferite. Se possiedi questa abilità, sottrai comunque 4 punti a causa della freccia.
Se sei ancora vivo, giaci sul pavimento di pietra, il respiro che ti si blocca in gola mentre i samurai accorrono per circondarti. Se hai l'abilità Morte Apparente, puoi andare al **276**. Se non ce l'hai, ma hai l'abilità Evasione, vai al **315**. Se non hai né l'una, né l'altra, vai al **413**.

69

Fai un salto poderoso e ti tuffi come un cigno oltre il bordo della nave nelle fredde acque scure. Nuoti sott'acqua prima di emergere per respirare, mentre le onde si ingrossano e si abbassano tutto intorno a te, trascinandoti con loro.
Il *Catechismo* si avvicina e nuoti per raggiungerlo, ma avendo spento il fuoco all'albero maestro, il *Rasoio* utilizza ancora le sue vele per seguire le tue tracce. Dalla tua nave viene gettata una corda verso di te e inizi a salire. La nave da guerra sperona il *Catechismo* con uno schianto tremendo che ti rimanda in acqua ed enormi schegge di legno volano dappertutto. La tua nave si inclina malamente, affondando.
Gli arcieri del *Rasoio* lanciano raffiche su raffiche in acqua ai sopravvissuti e tu vieni colpito da una freccia nel collo, mentre stai tentando di trarre in salvo dalla tua nave un monaco di Kwon svenuto. Un attimo dopo vieni colpito da un'altra freccia e perdi conoscenza.
La mattina seguente un pescatore di Iga trova i tuoi resti e vende la tua attrezzatura a un commerciante di passaggio per l'equivalente di una settimana di salario.

70

Scatti verso il fiume, mentre la nuvola di calabroni ti rincorre e il loro ronzio ti riempie le orecchie. Salti nell'acqua fredda e ti immergi, lasciando lo sciame a fluttuare sull'acqua, in attesa che tu ritorni in superficie. L'occhio rosso sangue al centro ti guarda con malignità

soprannaturale.
Passano alcuni secondi. Se hai ancora la tua attrezzatura ninja, usi il respiratore per rimanere sott'acqua. In caso contrario, devi tornare in superficie per breve tempo per respirare, subendo 1 dado di danni alla Resistenza per via delle punture dello sciame.
Se sei ancora vivo, la tua mente cerca di elaborare un piano per interrompere la situazione di stallo. Poi una figura guada il fiume e, incurante delle punture di calabrone, sbatte le mani sopra l'occhio rosso. Il quale svanisce immediatamente e i calabroni cadono senza vita in acqua, venendo poi spazzati via.
Riemergi per vedere che la figura è quella di Daon, che non sembra essere a disagio, nonostante le punture, avendo trascorso molti anni a temprare il suo corpo a tutti i tipi di avversità. Ti aiuta a rimetterti in piedi e ti chiede cosa sia successo.
Gli racconti di Aiko, e lui stringe i pugni. Camminate entrambi verso il punto dove si trova ancora distesa sulla strada.
"Qualcuno pagherà per quello che è successo ad Aiko," dice con calma, inginocchiandosi accanto a lei, a capo chino. "Gliela farò pagare..."
Senti quella sensazione di perdita che hai vissuto l'ultima volta così acutamente quando tuo padre adottivo Naijishi ti è stato portato via. Suggerisci di seppellirla, promettendo che sarà vendicata.
Se ti manca qualsiasi elemento dell'attrezzatura ninja, puoi prenderla da Aiko, così come puoi aggiungere uno shuriken. Puoi anche prendere il velenoso pesce ragno, che è stato salato e stagionato. Aggiungilo al Foglio d'Identità, e, se hai l'abilità Aghi Avvelenati, annota che ora puoi utilizzarli.
"L'ultima volta che l'ho vista era diretta a Nasaka," commenta Daon guardandoti dietro le spalle. "Non portava vessilli con sé; forse qui ha scoperto l'agguato e si è

Continua

precipitata per cercare di impedirlo."
Commenti che purtroppo non lo saprete mai con certezza.
Insieme tenete una breve cerimonia di sepoltura, durante la quale Daon recita il Catechismo del Redentore. Siete entrambi d'accordo di aspettare e vedere se altri partecipanti alla prova vi raggiungano, in modo da poter viaggiare insieme per aiutarvi a vicenda contro ogni ulteriore agguato.
Tenti di recuperare il vessillo a Nara? Se è così, vai al **206**. In caso contrario, vai al **383**.

71

Entri in azione, cercando di avvolgere le gambe intorno al collo muscoloso del tuo avversario.

Monaco della Mantide Scarlatta
Difesa contro Denti della Tigre: 6
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado + 1

Se atterri con successo il monaco, puoi utilizzare il Pugno di Ferro (vai al **2**) o il Calcio della Tigre che Salta (vai al **57**), aggiungendo 2 al modificatore del calcio o del pugno e ai danni solo per questo attacco, perché il monaco si sforza di rimettersi in piedi.
Se non riesci ad atterrarlo, arrivi al suolo rotolando sul ponte e ti rimetti rapidamente in piedi. Tuttavia hai perso l'equilibrio e il monaco ti colpisce ripetutamente alle costole con una esplosiva frenesia di violenza. La tua affrettata difesa contro questo attacco è 6.
Se sei ancora vivo, puoi utilizzare il Pugno di Ferro (vai al **2**) o il Calcio della Tigre che Salta (vai al **57**).

72

Salti fuori dal cespuglio e catturi la donna alle spalle, mettendole una mano sulla bocca per paura che chiami aiuto. Con molta più forza di quanto tu supponessi, si scrolla di dosso il tuo tentativo di imprigionarla e si verifica una trasformazione sorprendente.

La donna si deforma e si materializza nella forma di un Bakemono muscoloso dalla pelle blu, con la bocca zannuta che si contrae nella parvenza di un sorriso. Applica una punta di lancia dall'aspetto incantato alla sua verga e adotta la posizione di combattimento. Noti che porta dei braccialetti d'oro, e supponi che probabilmente è di status elevato, all'interno di quelli della sua razza.

Se hai l'abilità Aghi Avvelenati e desidera utilizzarla, puoi andare al **408**.

In caso contrario, userai:

Un Pugno di Ferro? Vai al **340**.

Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **350**.

Un Atterramento dei Denti di Tigre? Vai al **360**.

73

Afferri la lanterna dal muro e dai fuoco alla polvere accecante (cancellala dal Foglio d'Identità), chiudendo momentaneamente gli occhi per evitare il lampo accecante. Corri di nuovo verso il corridoio, cercando disperatamente di guadagnare un po' di tempo prima che l'equipaggio abbagliato ti raggiunga.

Versi un po' di olio dal fiasco sulla porta e ti inginocchi per dargli fuoco con l'acciarino, nella speranza che la fiammata possa interrompere l'inseguimento. Hai una Chiave d'Ottone? Se sì, ti affretti verso la poppa della nave per trovare una soluzione prima che l'equipaggio possa organizzarsi. Vai al **348**. In caso contrario, vai al **88**.

74

Ti sposti sul fianco di Gorobei, sperando di usare la sporgenza rocciosa come copertura dagli attacchi in picchiata degli Hainu. Gli Hainu scivolano giù per la montagna, atterrando sulla pista per affrontarvi tre alla volta, come bianchi turbini di furore, che schioccano le mascelle.

Lancia 1 Dado + 4. Questo rappresenta il numero totale di Hainu che attaccano te e Gorobei durante questo combattimento (prendine nota). Scegli un attacco tra quelli indicati in basso e lancia i dadi per verificare se il tuo attacco ha successo. Se colpisci un Hainu, questi abbandona definitivamente la lotta. Dopo ogni attacco, non dimenticare di tenere conto che Gorobei ha sconfitto due Hainu, come descritto più avanti.

Difesa dell'Hainu contro pugno/calcio: 7

Difesa dell'Hainu contro gli shuriken: 6

Difesa dell'Hainu contro capacità Aghi Avvelenati: 5

Se non riesci a colpire, l'Hainu ti morde immediatamente; devi subire un dado di danni o tentare di bloccare l'attacco. La tua Difesa per la parata è 6, poiché combatti per rimanere sotto copertura e non ostacolare Gorobei. In questo caso, la parata ti obbliga a una penalità di -2 nel prossimo attacco con lo shuriken o gli Aghi Avvelenati, così come avviene normalmente per i pugni e i calci.

Indipendentemente dal fatto che tu riesca o no a colpire, Gorobei afferra due Hainu e sbatte le loro teste una contro l'altra. Le due creature ferite gemono e fuggono - riducendo il numero totale di Hainu di due unità. Se invece rimane un solo Hainu, Gorobei se ne libera con un Colpo della Zampa di Tigre.

Se ci sono ancora degli Hainu, uno di loro si precipita su di te, e devi attaccare nuovamente.

Se sopravvivi non sarai in grado di recuperare gli shuriken utilizzati, perché gli Hainu volano via, portandoseli dietro.

Quando tutte le bestie che avete dovuto affrontare sono

state messe in fuga, dai una occhiata al pendio sopra di voi. Daon è sopravvissuto agli attacchi dei numerosi Hainu che si sono staccati dallo stormo, e prosegue verso il mago che si staglia sulla cima della montagna innevata. Il mago solleva la sua verga del serpente, con gli occhi brucianti di un infernale rosso mentre urla parole arcane. Un vento tremendo frusta tutto intorno alla montagna, ma Daon prosegue dritto verso di lui come una forza della natura. Vai all'**81**.

75

Ti scrolli di dosso la malinconia del passato campo di battaglia e ti affretti a proseguire il viaggio. Dietro di te gli alberi di ciliegio in fiore continuano a spargere delicatamente la fioritura che galleggia pigramente per la strada. Se disponi di due vessilli, puoi oltrepassare Nasaka e prendere la strada a ovest, avendo già quello che ti serve per completare la prova (vai al **85**). Altrimenti devi introdurti a Nasaka. (vai al **270**).

76

Lanci uno shuriken alla testa della Jorogumo (cancella uno shuriken e annota che non potrai recuperarlo) e ti lanci con un Calcio della Tigre che Salta, cercando di sfondare la spasmodica difesa delle zampe del ragno. La Difesa della Jorogumo contro il tuo attacco combinato è 7. Se hai successo, poi lei indietreggia per il dolore. Vai al **308**. Se non riesci a colpirla, vai al **339**.

77

Intercetti la pugnalata del Bakemono più vicino e lo contrasti con un colpo al collo di uno dei bruti. Puoi scegliere quale dei tre attaccare.

	Difesa contro Colpo della Zampa di Tigre	Resistenza	Danno
1° Bakemono	7	6	1Dado-1
2° Bakemono	6	7	1Dado-1
3° Bakemono	4	8	1Dado-1

Se li sconfiggi, vai al **103**. Se uno dei Bakemono è ancora vivo, tenta di pugnalarti con il suo coltello. Se quelli ancora vivi sono 3, la tua Difesa è 8; se sono 2, la tua Difesa è 9, mentre se ne è rimasto solo uno, la tua Difesa è 10. Puoi parare solo uno dei loro attacchi.
Se sopravvivi ai loro attacchi, puoi usare un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **87**), un Atterramento Coda di Drago (vai al **97**) o un altro pugno (ritorna all'inizio del paragrafo).

78

Sei dell'opinione di aiutare Canto del Vento, che si inchina, esprimendo il suo profondo senso di gratitudine. Segui la donna e i suoi due samurai lungo il molo. Lei entra in un palanchino color porpora sul quale sventola il vessillo di una luna nera. Due corpulenti servitori vestiti di bianco sollevano il palanchino e cominciano ad avanzare lungo una larga strada bianca lastricata, mentre i suoi samurai le si accostano.
Tu, Aiko, Daon e Gorobei li accompagnate lungo le strade, che sono deserte a quest'ora della notte, illuminata solamente da lanterne appese. Aiko indica un edificio che ricorda un tempio di Kwon.
"Lo era una volta," dice Gorobei, "ma da quando i nostri

fratelli furono cacciati dall'isola ora è semplicemente un magazzino per le imbarcazioni."
Daon mormora la Maledizione del Pellegrino sottovoce.
Ti rendi conto di essere vicino al quartiere del mercato cittadino. Sei già stato a Lemné e nell'area circostante due volte, sempre in missioni segrete per aiutare gli oppressi, e l'unica altra volta che sei stato sull'isola è stato attorno a Iga.
Oltrepassi negozi chiusi e carri vuoti. Di fronte a voi ci sono i famosi sette colli di Lemné, sul più alto dei quali è arroccato un imponente complesso protetto da un muro di pietra bianca.
Canto del Vento spunta fuori dal palanchino. "La mia cameriera mi ha informato che c'è un gruppo di ronin su per la collina a impedire l'ingresso principale alla mia residenza. Devo chiedervi di superarli, in modo che io possa ottenere l'accesso alla mia legittima abitazione."
Incroci gli occhi di Aiko, mentre ti si forma in mente immediatamente un piano basato sull'inganno. Aiko entra nel palanchino, con Gorobei e Daon che si travestono da portantini. Infine, tu ti aggrappi alla parte inferiore del palanchino e rimani appeso, pronto a rotolare fuori quando sia giunto il momento. Canto del Vento rimane indietro con i suoi portantini, anche se manda con voi i due samurai. Vai al **209**.

79

Fuggi dalla stanza il più velocemente possibile, sfondando il pannello di carta della porta e facendo uno scatto verso il cortile. Dei ronin escono fuori dal labirinto di corridoi laterali sfoderando la loro katana.
Da qualche parte nelle vicinanze ti arriva il suono di un gong che viene colpito ripetutamente. Ti tiri su fino al tetto e corri lungo di esso. Se non hai già percorso questo tratto, attivi una trappola caricata a molla posizionata sul tetto e devi perdere 6 punti di Resistenza, a meno che tu non abbia la capacità Intercettazione. Se sei ancora vivo, ti affretti a fuggire.
Hai fallito nel tentativo di infiltrarti nella residenza di Canto del Vento, e nel ritirarti, non trovi traccia di Canto del Vento o degli altri concorrenti, che probabilmente devono avere preso un'altra strada. Scoraggiato, decidi che l'unica opzione è quella di provare a ottenere un altro vessillo altrove. Cosa hai intenzione di fare?
Lasci Lemné attraverso la strada a nord per il castello di Suma? Vai al **167**.
Lasci Lemné attraverso la strada a sud per l'antica città di Nara? Vai al **177**.
Cerchi di evitare ulteriormente gli altri concorrenti e lasci Lemné attraverso la campagna, in direzione ovest verso Takahiri (la malfamata Città dei Ponti) o verso Nasaka (la capitale)? Vai al **187**.

80

Salti nel sartiame e ti arrampichi sull'albero maestro attraversando il fumo. Ti accovacci sul longherone della vela, dove l'aria è un po' più chiara, e puoi vedere lo sciame ronzare vicino al fuoco in attesa che tu spunti fuori.
Più sotto, numerosi marinai cercano freneticamente di spegnere l'incendio. Noti che la vela principale della nave è stata spiegata e l'ancora sollevata. Guardando verso il mare,

ne capisci il motivo, il *Catechismo* è salpato dal porto di Iga e passerà fra poco.
Il *Rasoio* sarà pronto ad attaccare non appena il fuoco verrà spento. Più a destra vedi degli arcieri apparire sul ponte, e probabilmente non ci metteranno molto a individuarti. Hai ancora della Polvere Accecante? Se è così, vai al **179**. In caso contrario, vai al **192**.

81

Daon colpisce il mago con un calcio volante proprio mentre sta terminando l'incantesimo, e c'è un enorme lampo e tuono. Un rombo poderoso accompagna una grande cascata di neve dalla cima della montagna, che spazza via tutto. Più veloce che puoi, inizi ad arrampicarti su alcune rocce, mentre Gorobei si getta dietro uno spuntone. La neve in caduta ti spazza via dal tuo rifugio giù per la montagna. Non puoi fare molto, perché rotoli più e più volte fino a quando non ti fermi, sepolto nella neve. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **108**.

82

Come individui il contorno di una trappola nel soffitto, ti blocchi immediatamente: una lama lunga progettata per tagliare all'altezza del collo. Ora capisci perché il capitano non chiude a chiave la porta mentre dorme. Eviti la piastra a pressione sotto il pavimento in legno, e frughi rapidamente nella stanza buia, non trovando però nulla di utile. Mentre ancora dorme, puoi decidere se vuoi strangolare con la garrotta il capitano della nave o no. Se lo fai, morirà rapidamente e silenziosamente (prendine nota sul Foglio di Identità). Abbandoni la stanza e apri la porta alla fine del corridoio. Vai al **348**.

83

Frantumi il fiasco d'argilla di olio per lanterna dietro di te e lo accendi. Nel fumo e nel terribile calore chiudi gli occhi e frettolosamente tenti di ripercorrere i tuoi passi, ma in mezzo ci sono troppi marinai in preda al panico.
Inciampi su uno di loro e cadi, perdendo l'orientamento. Muori accanto ai marinai agonizzante per le ustioni, mantenendo una qualche debole speranza che ciò possa permettere al *Catechismo* e al Gran Maestro dell'Alba una migliore possibilità di fuga.

84

Impieghi un attimo a scagliare uno shuriken alla ignara guardia. Fai una prova di Fortuna. Se il destino ti sorride, vai al **322**. Se il destino ti volta le spalle, vai al **401**.

85

Mentre cala la notte, continui ad avanzare, lontano dalle comodità della civiltà, mantenendo un ritmo tranquillo per conservare le forze. Ti prendi una pausa per un sorso d'acqua e una breve meditazione per prepararti alle difficoltà che ti attendono. L'alba ti vede andare ancora in direzione ovest. Vai al **222**.

86

Attendi accovacciato sotto la copertura della chioma dell'albero fino a quando la donna non prosegue lungo il sentiero, lontano dalla vista. Prendi un respiro profondo e ritorni sulla pista, pronto a continuare. Cammini risoluto, chiedendosi chi fosse la donna e ripensando se tu abbia fatto la cosa giusta a lasciarla proseguire senza avvisarla. Vai al **375**.

87

Con il piede scateni in rapida successione dei colpi al ginocchio e al volto del bruto. Puoi scegliere quale dei tre attaccare.

	Difesa contro Calcio del Fulmine a Forbice	Resistenza	Danno
1° Bakemono	7	6	1Dado-1
2° Bakemono	7	7	1Dado-1
3° Bakemono	5	8	1Dado-1

Se li sconfiggi, vai al **103**. Se uno dei Bakemono è ancora vivo, provano a pugnalarti. Se quelli ancora vivi sono tre, la tua Difesa è 8; se sono due, la tua Difesa è 9, e se ne è rimasto solo uno, la tua Difesa è 10. Hai la possibilità di parare solo uno dei loro attacchi.
Se sopravvivi ai loro attacchi, puoi utilizzare Colpo della Zampa di Tigre (vai al **77**), l'Atterramento Coda di Drago (vai al **97**) o un altro calcio (ritorna all'inizio del paragrafo).

88

Mentre sei di spalle per accendere il fuoco che bloccherà la porta dell'equipaggio, un'ombra cala su di te da dietro. Ti giri giusto in tempo per vedere una testa di ascia oscillare verso il tuo viso. Il corpulento primo ufficiale, attirato fuori dalla sua stanza per via del trambusto, si asciuga gli schizzi di sangue dai baffi a coda di topo, prima di calciare il tuo cadavere in avanti per soffocare le crescenti fiamme.

89

Strisci in avanti con la garrotta in mano, pronto a strangolare la tua ignara vittima, ma da sotto le assi del pavimento arriva un trillo acuto. Ti rendi conto che stai camminando su un pavimento-usignolo che è stato progettato per avvisare nel caso dell'avvicinamento di intrusi.
Mutari è sveglio e sfodera la Katana del Falcone in un unico movimento fluido, chiamando le sue guardie. Cosa hai intenzione di fare?
Fuggi prima che le guardie arrivino? Vai al **79**.
Combatti contro Mutari nella speranza di sopraffarlo velocemente prima che le guardie arrivino? Vai al **111**.

90

Gorobei non può dare una mano, ma sospira per la sorpresa.
Il Gran Maestro dell'Alba annuisce in segno di apprezzamento. "Tre vessilli è un'impresa notevole, tanto che qualcuno potrebbe suggerire di fare direttamente a meno della prova finale e di assegnarti il titolo di Gran Maestro dei Cinque Venti. Come sei riuscito a catturarli tutti nel tempo che ti abbiamo assegnato?"
Cosa hai intenzione di fare?
Confermi la pretesa di aver catturato tutti i vessilli? Vai al **269**.
Ammetti che ti è stato dato un vessillo, contro le regole della prova? Vai al **278**.

91

Con incredibile velocità ti giri e afferri il suo braccio armato disteso, con l'intenzione di rivolgere il suo stesso impeto contro di lui in un Atterramento a Mulinello.

Guardia Ronin
Difesa contro Atterramento a Mulinello: 5
Resistenza: 11
Danno: 1 Dado + 1

Se hai successo nell'atterrare il ronin puoi utilizzare il Calcio del Cavallo Alato (vai al **14**) o il Colpo del Cobra (vai al **55**), aggiungendo 2 al modificatore del calcio o del pugno e al danno, ma solo per questo attacco, perché lui ha qualche difficoltà a rimettersi in piedi.
Se non riesci ad atterrarlo, il ronin bilancia il suo peso per spingerti da parte e recupera la posizione rapidamente per tagliarti con la sua katana. La tua Difesa contro questo attacco è 6.
Se sei ancora vivo puoi utilizzare il Calcio del Cavallo Alato (vai al **14**) o il Colpo del Cobra (vai al **55**).

92

Raggiungi la parete interna, e ti fissi gli artigli di gatto alle mani e ai piedi prima di scalare la superficie concava, fino a quando non ti avvicini alla parte superiore, dove ti immobilizzi perché una guardia samurai si ferma a guardare fuori attraverso il cortile. La natura curva del muro, destinato a tenere lontani gli intrusi, in realtà ti sta aiutando dal momento che non puoi essere visto, e ti appendi quasi a testa in giù proprio sotto il posto in cui si è fermata la guardia.
Senti la tensione accumularsi nelle braccia mentre attendi che il samurai avanzi, cosa che infine fa. Ti tiri su oltre il muro e poi giù nel cortile interno. Percepisci un movimento

Continua

alla tua destra, tra il tintinnio dell'acqua. Ti giri per accorgerti che è solo una fontana di bambù di tipo shishi odoshi che si riempie con acqua prima che il bambù si rovesci, svuotandosi, e poi si riempie di nuovo.
Controlli la respirazione e spunti fuori dalle ombre, poi fai un balzo verso il castello principale. Scali l'esterno del castello nel buio fino a raggiungere il livello superiore dove sei sicuro di trovare il vessillo bordato d'oro. Nel salire, riesci a resistere alla tentazione di colpire le grandi falene che si riuniscono richiamate dall'illuminazione delle finestre chiuse.
Sbirci nelle fessure delle finestre fino a che non individui il tuo obiettivo in una grande stanza sorvegliata da due samurai, illuminata da un'unica lanterna sulla parete lontana. Il vessillo grigio con il bordo oro e recante una luna nera, è appeso nella stanza proprio dietro di loro. Il pavimento è coperto da stuoie e per il resto c'è solo una porta chiusa.
Fai il rumore di un richiamo per uccelli per attirare uno dei samurai alla finestra, che lui apre sopra di te per guardare fuori. Cosa hai intenzione di fare?
Colpisci l'inconsapevole samurai e poi ti affretti a entrare per immobilizzare l'altro? Vai al **59**.
Blocchi uno shuriken nella finestra per tenerla aperta (se ne hai ancora qualcuno) e attendere di avere una migliore opportunità? Vai al **101**.

93

Apri la porta il più silenziosamente possibile, pronto a entrare in azione. Il posto puzza di incenso dolciastro. Sul pavimento in legno c'è uno schiavo sventrato, poco più che ragazzo. Il suo sangue si raccoglie su tutto il pavimento e un'espressione di terrore è scolpita sul suo viso morto. Intorno a lui c'è un simbolo soprannaturale segnato con la cenere, e nell'aria sopra di esso aleggia un'ombra di forma umana che si contorce in silenzio.

Due sacerdoti guerrieri stanno cantilenando inginocchiati lì vicino, con le vesti nere che recano il vortice di Nemesis. Alla tua sinistra c'è una terza figura, una donna vestita di seta azzurra, con il volto dipinto di pittura bianca e nera per la cerimonia ed è adornata di gioielli d'oro. Le sue dita crepitano di energia magica, che si dissipa quando si gira verso di te. Se sei vestito come un marinaio, vai al **66**. Se sei ancora vestito con il costume ninja, vai al **112**.

94

Informi Orchidea Divina che devi partire in tutta fretta, perché hai solo due giorni per raggiungere Iga. Ti conduce giù per le scale ai cancelli, e quando sei fuori la scena ti toglie il fiato.
Hai appena lasciato un edificio in stile pagoda alto una mezza dozzina di piani che rivaleggia con i picchi delle montagne attorno. Nei dintorni ci sono cascate che si rovesciano in una buia e frastagliata gola. Degli spruzzi aleggiano nell'aria sopra le cascate, e la nebbiosa luce solare del mattino fa brillare la guglia dorata sul tetto del tempio, illuminando la scena di fronte a te. Ci sono numerosi sacerdoti di Eo vestiti d'oro che stanno meditando nei pressi delle cascate o che stanno cantando delle preghiere mentre camminano attraverso la spolverata di neve.
Orchidea Divina ti dice che molti pellegrini affrontano volentieri le privazioni delle Montagne della Devozione Infinita solo per testimoniare questa scena.
La ringrazi per tutto il suo aiuto e lei ti risponde che sarai sempre il benvenuto. Ti fai strada nella neve, in direzione ovest. Vai al **172**.

95

Sciogli un perno che assicurava il sartiame ai lati e lo getti in mare con un tonfo, prima di allontanarti sul perimetro della nave. Lanci dei richiami, come se stessi affogando, e l'equipaggio sul ponte corre ad afferrare le corde e illuminare il mare con le lanterne. Sorridi a te stesso e strisci sul ponte buio dietro di loro verso il boccaporto che conduce sotto il ponte. Vai al **318**.

96

Purtroppo durante il balzo hai dovuto scoprire le spalle, e vieni infilzato dalla lama che vola dalle mani del samurai.
Perdi 10 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, il bagliore azzurro svanisce dalla katana e nonostante la terribile agonia la estrai dal tuo corpo.
Il samurai di Eo ti corre incontro quasi in panico, i suoi passi risuonano sordi lungo la strada per via dell'armatura pesante. Ti raggiunge nella sua armatura per bendarti e ti applica una medicazione da campo.
"Per favore, dovreste riposare," dice.
Riesci a chiedergli come sia successo che la sua spada sia stata stregata.
"Il mio nome è Enomoto," dice. "Ho abbandonato il mio compito di guardia del santuario di Eo nelle terre selvagge per intraprendere un sacro pellegrinaggio di digiuno e di meditazione. Ho soggiornato qui nella stazione di posta durante la notte, ma la mia katana si era spostata nella stanza quando mi sono svegliato. Qualcuno deve averla stregata, ma non capisco perché la tua presenza l'abbia attivata."
Corre nella stazione di posta ed emerge con una ciotola di budino di riso, che mangi per recuperare le forze. Grazie alle sue attenzioni, puoi recuperare 4 punti di Resistenza.
Con in mente il tempo che scorre veloce sulla tua prova, gli dici addio e acceleri lungo la strada pavimentata alla velocità che le tue ferite ti consentono. Se hai già due vessilli, allora oltrepassi Takahiri, poiché hai tutti i vessilli necessari per la prova, e continui verso ovest (vai al **85**).
Altrimenti ti dirigi verso la città di Takahiri (vai al **195**).

97

Ti lanci ai piedi dei Bakemono, determinato a mandarne a terra uno. Puoi scegliere quale attaccare.

	Difesa contro Atterramento della Coda del Drago	Resistenza	Danno
1° Bakemono	7	6	1Dado-1
2° Bakemono	6	7	1Dado-1
3° Bakemono	4	8	1Dado-1

Se hai successo nell'atterrare uno di loro, ogni Bakemono ancora in grado di combattere sarà troppo disorientato per contrattaccare fino a quando non farai l'attacco successivo. Puoi usare un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **77**) oppure un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **87**), aggiungendo 2 al modificatore e ai danni inflitti al nemico atterrato. Se non riesci ad atterrarlo, i Bakemono tentano di pugnalarti con i loro coltelli. Se quelli ancora vivi sono tre, la tua Difesa è 7; se sono due, la tua Difesa è 8, mentre se ne è rimasto solo uno, la tua Difesa è 9. Puoi parare solo uno dei loro attacchi.
Se sopravvivi ai loro attacchi, puoi usare un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **77**) oppure un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **87**).

98

Trovi poche opzioni per nasconderti tra i fusti sottili e le strette foglie di bambù. Rotoli nel fango e ti sdrai faccia a terra, rimanendo immobile mentre i Bakemono camminano a passi pesanti vicino a te, il loro insopportabile puzzo di sudore aggrappato all'aria. Il tuo destino è ora nelle mani degli dei. Devi Tentare la Fortuna. Se il destino ti sorride, allora non vieni visto e puoi continuare il tuo viaggio dopo che i Bakemono hanno oltrepassato il boschetto. Vai al **354**. Se il destino ti volta le spalle, vai al **244**.

99

Gridi mentre esplodi un Calcio della Tigre che Salta direttamente nell'occhio color sangue al centro dello sciame. Passi attraverso lo sciame e colpisci qualcosa. Segue un enorme tuono, e l'onda d'urto uccide i calabroni e ti scaglia a terra privo di sensi. Tira un dado e sottrai il risultato dalla tua Resistenza. Se sei ancora vivo, vieni risvegliato da Daon che versa su di te un po' d'acqua fredda dalla fiaschetta che porta al fianco. Ti aiuta a rimetterti in piedi e aggrotta la fronte, "che cosa è successo?"
Gli racconti ciò che ti è accaduto e lui stringe i pugni.
"Qualcuno pagherà per quello che è successo ad Aiko," dice con calma, inginocchiandosi accanto a lei, a capo chino. "Gliela farò pagare..."
Concordi con lui che Aiko verrà vendicata, provando quel senso di perdita che hai sentito così acutamente quando ti fu strappato tuo padre adottivo Naijishi. Lo aiuti a preparare Aiko per il funerale. Se ti manca qualche elemento dell'attrezzatura da ninja, puoi prenderla da Aiko, così come puoi aggiungere uno shuriken all'equipaggiamento. Puoi anche prendere il velenoso pesce ragno, che è stato salato e stagionato. Aggiungilo al Foglio d'Identità e, se hai l'abilità Aghi Avvelenati, annota che ora puoi utilizzarli.
"L'ultima volta che l'ho vista era diretta a Nasaka," commenta Daon guardandoti dietro le spalle. "Non stava trasportando vessilli; forse qui ha scoperto l'agguato e si è precipitata per cercare di impedirlo."
Commenti che purtroppo non lo saprete mai con certezza.
Insieme tenete una breve cerimonia di sepoltura, durante la quale Daon recita il Catechismo del Redentore. Siete entrambi d'accordo di aspettare e vedere se altri partecipanti alla prova vi raggiungono, in modo da poter viaggiare insieme per aiutarvi a vicenda contro ogni ulteriore agguato.
Tenti di recuperare il vessillo a Nara? Se è così, vai al **206**. In caso contrario, vai al **383**.

100

Abbatti il tuo avversario e ti prepari immediatamente per il prossimo attacco. Nel frattempo vedi che Chigeru ha strangolato con le gambe il secondo adoratore mentre era ancora legato all'albero e ora sta armeggiando per liberarsi dai legacci di corda.

Il terzo adoratore si precipita su di te, e tu lo accogli con un doppio Colpo della Zampa di Tigre su ciascun lato del collo. La sua Difesa contro questo attacco è 6.

Se non riesci a colpirlo, egli cercherà di darti un pugno con velocità accecante, e la tua Difesa è 7 (il colpo causa 1 dado di danno). Non puoi parare l'attacco, ma se sopravvivi, allora puoi continuare a sferrare colpi.

Quando lo colpisci per la prima volta, vai subito al **372**.

101

Il samurai non nota nulla di strano mentre fai scivolare uno shuriken nello stipite della finestra. Prova a chiuderla e per un attimo sembra innervosito dal fatto che non si muova, ma poi riprende la sua posizione di sentinella nella stanza. Osservi come le grandi falene, alcuni grandi come la tua mano, vengano attratte dentro a svolazzare intorno alla lanterna.

Trattieni il respiro, sapendo che il tempismo deve essere perfetto. Come le falene si riuniscono attorno alla lanterna, le loro ali coprono la luce, immergendo la stanza nell'oscurità. Le guardie vanno a spazzare via gli insetti e tu scivoli dentro attraverso la finestra aperta. In silenzio, ti appiattisci contro il muro e avanzi per sciogliere il vessillo, mentre le sentinelle ti voltano le spalle. Annota sul Foglio di Identità che hai il vessillo di Suma.

Non pensi di poter tornare alla finestra in modo sicuro – cancella uno shuriken dal Foglio di Identità. Prima di essere scoperto, strisci verso la porta, la fai scorrere quanto basta per uscire e te ne vai, chiudendola dietro di te. Con tutta

Continua

fretta esci dalla prima finestra che incontri nel corridoio, corri giù per una rampa di scale ed esci dal castello.
Corri indietro verso le mura di protezione interne e senti che è stato lanciato l'allarme all'interno del castello stesso, dal momento che è stata notata la scomparsa del vessillo. Sono comunque arrivati troppo tardi, e sei sicuro che su tutta l'isola verranno cantate leggende confuse sulla tua sortita di questa notte nel castello di Suma.
Devi affrettarti a ovest per continuare la tua prova. Vai al **374**.

102

Il Maestro dell'Invisibile rimane in silenzio per un lungo istante, poi scuote la testa. Vai al **414**.

103

Se viaggi con due compagni invece che uno, vai al **107**.
Altrimenti, Gorobei ha spaccato una contro l'altra le teste di due Bakemono, e strozzato un terzo in una morsa

soffocante. Si stiracchia le braccia muscolose e sorride. "Bene, pupillo di Naijishi, contro tutte le probabilità, le porte di Iga ci si aprono di fronte. Dovremmo forse porre termine al nostro viaggio?"
Ti guardi indietro lungo il sentiero e pensi agli altri iniziati che si sono incamminati in questo viaggio, ma che non sono qui con voi alla fine. Annuisci e dici a Gorobei che il momento è giunto.
Vi avvicinate insieme alla città, che è costruita su un terreno roccioso pianeggiante che si affaccia sulla costa, protetta da una considerevole palizzata di legno costruita sulla cima di un muro di pietra. Venite ammessi attraverso le porte della città da samurai in armatura d'argento laccata. Hai intrapreso diverse missioni qui nel corso degli ultimi due anni, ma sei sempre entrato in città dal porto. Ciononostante, non hai alcun problema a trovare la strada davanti alle case da tè e alle scuole di scherma che danno sul lungomare. Se hai il Tomo di Xi, vai al **336**. In caso contrario, vai al **325**.

104

Afferri il braccio artigliato di un Bakemono e trasferisci il suo stesso slancio in avanti contro di lui. Lancia i dadi per verificare il successo del tuo attacco contro una Difesa di 7. Se ci riesci, allora lo fai ruotare verso il suo simile, facendoli collassare in un groviglio di membra ossute.
Se non hai successo, devi correre oltre le creature che ti flagellano con le loro armi. Lancia tre volte i dadi per verificare se vieni colpito. La tua Difesa per ogni attacco è 9, e ne puoi parare solo uno. Ogni colpo andato a segno causa 1 Dado -1 di danno.
Se sei ancora vivo, vai al **358**.

105

Riprendi fiato dopo il tuo scontro con il Demone della Fossa, che giace contraendosi con la bocca aperta. Se hai usato un shuriken all'inizio del combattimento, vai al **226**.
In caso contrario, avanzi sul cumulo carnoso del suo corpo martoriato, fino a quando ti trovi direttamente sotto la botola che conduce indietro fino alla stanza con il vessillo.
Se hai la capacità Scassinare Serrature e Neutralizzare Trappole puoi salire alla stanza di sopra. In alternativa, puoi utilizzare un punto di Forza Interiore per distruggere la botola e aprirti la strada. La stanza di sopra riecheggia di risate, ma non vi sono gli ospiti della festa. Il vessillo penzola e non ti è difficile raggiungerlo, per cui lo strappi via **-** annota il vessillo di Takahiri sul Foglio di Identità. Ti dirigi indietro indisturbato verso il torrente sotterraneo.
Se non hai la capacità o la Forza Interiore, non puoi recuperare il vessillo e devi invece semplicemente seguire il torrente sotterraneo verso i giardini del palazzo.
In entrambi i casi è già mattina presto, e trovi un posto buio in un vicolo della città accanto a una casa del sake e a un canale per prendere il sonno necessario prima dell'alba. Puoi recuperare 3 punti di Resistenza.
Vai al **261**.

106

Delle frecce ti volano intorno, e vieni colpito al fianco, per cui ti aggrappi alla trave con le poche forze rimaste per evitare di perdere l'equilibrio. Perdi 6 di Resistenza.
Se sei ancora vivo, osservi il *Catechismo* passare in questo momento attraverso la bocca del porto e presto sarà sufficientemente vicino per raggiungerlo a nuoto. Devi fuggire immediatamente, ma lo sciame e gli arcieri restano un pericolo, e devi essere sicuro di impedire a questa nave da guerra di essere in grado di speronare il *Catechismo* se il fuoco dovesse venire spento. Cosa hai intenzione di fare?

Torni indietro di qualche metro lungo la trave e utilizzi uno shuriken per tagliare la corda che issa la vela principale? Vai al **17**.
Getti uno shuriken al timoniere della nave? Vai al **26**.
Salti fuori bordo in mare? Vai al **41**.

107

Rin ha fatto a fettine i suoi due Bakemono, mentre Gorobei ne ha strozzato uno e ha spezzato il collo a un altro. Ti congratuli con loro per le loro abilità di combattimento.
Gorobei si stiracchia le braccia muscolose e sorride. "Bene, pupillo di Naijishi, ce l'abbiamo fatta. Le porte di Iga ci si aprono di fronte. Dovremmo porre fine al nostro viaggio?"
Ti guardi indietro lungo il sentiero e pensi agli altri iniziati che si sono incamminati in questo viaggio, ma che non sono qui con voi. Annuisci, e dici che il momento è giunto.
Rin capisce il tuo stato d'animo e permette a te e a Gorobei di prendere l'iniziativa nell'avvicinamento alla città.
Iga è costruita su un terreno roccioso pianeggiante che si affaccia sulla costa, protetta da una considerevole palizzata di legno costruita sulla cima di un muro di pietra. Venite ammessi attraverso le porte della città da samurai in armatura d'argento laccata. Hai intrapreso diverse missioni qui nel corso degli ultimi due anni,ma sei sempre entrato in città dal porto. Ciononostante, non hai alcun problema a trovare la strada davanti alle case da tè e alle scuole di scherma che danno sul lungomare.
Rin vi dice addio al di fuori di una scuola dove si è addestrato anni fa, ringraziandovi per il cammino comune attraverso le terre selvagge e dicendo che ha intenzione di tornare indietro a Takahiri via nave, e poi di andare verso nord lungo il fiume su una chiatta. Gli dici che vi mancherà avere la sua spada al vostro fianco, e gli auguri ogni bene per le missioni future.
Se hai il Tomo di Xi, vai al **336**. In caso contrario al **325**.

108

Non hai idea di quanto tempo sia passato. Tutto intorno a te è buio, e il freddo è così profondo che sembra risucchiarti tutto il calore dalle ossa. Non sei in grado di capire dove stia l'alto, e sei a corto di aria. Calmi il tuo cuore palpitante e dai fiducia al tuo istinto, scavando nella tua tomba bianca fino a spuntare fuori dalla neve alla luce del giorno per respirare. Il paesaggio intorno a te si è trasformato da un pendio roccioso in morbidi cumuli di neve, che mascherano il burrone e il sentiero. Ti riposi un momento, respirando l'aria di montagna. Non vi è alcun segno del mago o dell'Hainu. Verifichi che il tuo equipaggiamento non sia andato perso nella neve, e con un sospiro di sollievo trovi che è tutto ancora con te. Con una silenziosa preghiera di ringraziamento ti metti in piedi e chiami Daon o Gorobei, ma non ottieni nessuna risposta.

Non riesci più a vedere il sentiero, ora che tutto è stato coperto dalla valanga. E non puoi nemmeno vedere nessuna insidia, quindi dovrai fare attenzione a ogni passo fino a quando ritroverai il sentiero. Cosa hai intenzione di fare?

Ti arrischi nei cumuli di neve per cercare i tuoi compagni nel caso in cui fossero intrappolati nella neve? Vai al **295**.

Hai fiducia che Kwon vegli sui tuoi compagni, e continui verso ovest? Vai al **304**.

109

Contorci le articolazioni per schiacciarti nel piccolo buco sotto la roccia nel boschetto di bambù. Rimani in quella posizione per quella che ti sembra un'eternità, mentre decine di Bakemono calpestano il terreno vicino a te, riempiendo l'aria del loro fetore e delle loro grida gutturali. Le braccia e le gambe ti sembrano insensibili e fredde come la pietra a causa della mancanza di circolazione ma rimani immobile, controllando il respiro per cercare di resistere al dolore della tua posizione estremamente ristretta.

Poi finalmente termina tutto. I Bakemono sbucano fuori dal bosco e proseguono con grida che man mano si affievoliscono, probabilmente per attaccare la carovana di samurai a nord. Ti liberi da sotto la roccia e ti distendi lì un attimo fino a quando la circolazione comincia a tornare alle tue membra doloranti. Fai scricchiolare le articolazioni, riportandole in sede e ti rimetti in piedi, proseguendo il più velocemente possibile. Vai al **354**.

110

Un'asse del pavimento scricchiola appena la calpesti e una lunga lama scende rapida dal soffitto verso il tuo collo. Riesci a girarti quel tanto che basta a non farti decapitare, ma vieni colpito comunque alla spalla e devi perdere 1 dado + 1 di Resistenza.
Se sei ancora vivo, il capitano si risveglia per il rumore, e tu ti precipiti a soffocarlo in silenzio con la garrota fino a che non rimane immobile. Prendi nota sul Foglio di Identità che hai ucciso il capitano della nave. Dai una rapida occhiata all'interno della stanza buia, ma non trovi nulla di utile. Te ne vai dalla porta in fondo al corridoio. Vai al **348**.

111

Non è il tempo per le sottigliezze, perché le urla di allarme di Mutari portano in risposta delle grida lontane. Ti rendi conto che è necessario fiondarti senza timore a combattere contro di lui prima dell'arrivo dei ronin, mentre il pavimento usignolo sotto di te cinguetta rumorosamente a ogni tuo movimento. Cosa hai intenzione di fare?
Tenti di infliggere il massimo del danno con un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **150**.
Ti assicuri di colpirlo con un Pugno di Ferro? Vai al **158**.
Lo immobilizzi con un Atterramento Coda di Drago? Vai al **163**.

112

L'incantatrice inizia una invocazione magica e i due sacerdoti guerrieri interrompono il loro canto e balzano in piedi. Cosa hai intenzione di fare?
Attaccare per prima l'incantatrice? Vai al **157**.
Attaccare per primi i due sacerdoti? Vai al **213**.

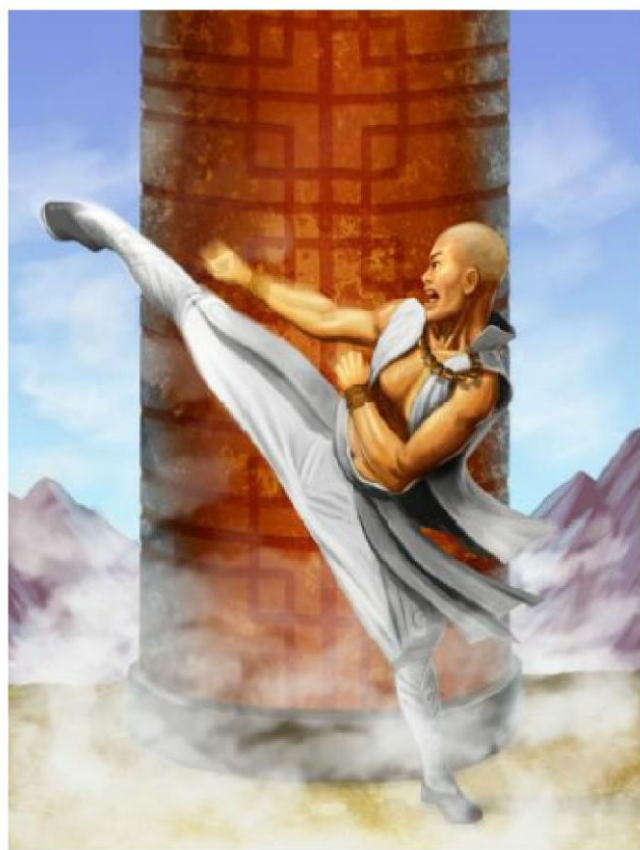
113

Durante la notte prosegui verso ovest più velocemente che puoi, mentre la fatica di camminare in mezzo alla neve esige il suo pedaggio sul tuo corpo. Ti sembra di udire un lontano grido lamentoso nella notte sopra l'ululato del vento, ma non ti è possibile individuare la sua fonte. Non ne puoi essere sicuro, ma pensi che la voce sia femminile. Nel buio, con la neve turbinante, rimani in guardia e continui ad avanzare. Vai al **156**.

114

L'adoratore di Vile parla a bassa voce, con gli occhi bassi rivolti ossequiosi al suolo.
"Eravamo uno dei due gruppi inviati a pattugliare alternativamente questa strada giorno e notte," dice. "Ci hanno detto che i seguaci di Kwon sarebbero presto venuti per questa strada e li abbiamo dovuti fermare."
Gli chiedi come facciano a sapere che sareste venuti.
"Non so nulla", dice, "ad eccezione di una voce che un seguace di Nemesis ha spifferato al nostro Maestro d'Armi. Egli è conosciuto come la Daga. Ha anche mandato dei monaci a nord per bloccare la strada per Suma."
Non hai altre domande per lui, e gli dici che se ne può andare. Si allontana a capo chino, in direzione nord, massaggiandosi il collo dolorante.
Vai al **361**.

115

Il comandante della nave è già nella torre degli arcieri e sta organizzando un contingente di arcieri affinché esegua i suoi comandi. Abbaia l'ordine di sparare nonostante il fumo, dal momento che ti stai affrettando lungo la trave di legno. Vieni colpito da due frecce, che ti feriscono al fianco e ti fanno perdere l'equilibrio e cadere sul ponte sottostante con un urto che ti spezza la schiena. Mentre giaci agonizzante, la tua vista diventa nebulosa, l'ultima cosa che vedi è lo sciame di calabroni giganti che scendono su di te per pungerti a morte.

116

Prendi nota di quante volte tenti di atterrare Daon. Scivoli verso le sue gambe, mettendo da parte ogni esitazione nell'attaccare un amico.

Daon
Difesa contro Coda del Drago: 6
Resistenza: -
Danno: 1 Dado + 2

Se hai successo nell'atterrare Daon, allora non proseguire con nessun calcio o pugno, e non ottieni alcun Modificatore. Invece guadagni un po' di spazio per respirare e lui in questo momento non ti contrattacca.
Se non riesci ad atterrare Daon, allora egli non sembra riconoscerti a causa della catena di controllo e torce il busto per rifilarti una gomitata alla gola. La tua Difesa contro questo attacco è 6 e puoi pararlo come di consueto.
Se sei ancora vivo, e questo era il suo terzo attacco, vai al **35**. In caso contrario, puoi continuare a bloccarlo utilizzando l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **133**), l'Atterramento a Mulinello (vai al **138**), o ancora lo stesso atterramento (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

117

Rin ti dice di non muoverti, ma gli rispondi che comunque ti è piuttosto difficile nella situazione attuale. Si issa sull'albero e usa la katana per tagliare le corde. Atterri dolcemente sul terreno e lo ringrazi, dicendogli che gli sei grato di essere tuo amico in queste terre di Bakemono.
"L'intera area è verosimilmente piena di trappole", dice Rin. "Probabilmente dovremmo ritornare sui nostri passi e stare fuori dalla foresta fino a quando non sarà più sicuro."
Sei d'accordo con lui, ed entrambi viaggiate vigili contro altre trappole. Vai al **382**.

118

Nella confusione del fumo, sferri un colpo alla gola del Bakemono più vicino. Lancia i dadi per verificare se il tuo attacco ha successo contro una Difesa di 6. Se ci riesci, allora lasci la creatura boccheggiante e gli guizzi attorno, allontanandoti dai suoi compagni armati.
Se non ci riesci, devi oltrepassare le creature correndo, mentre schioccano le loro fruste contro di te. Effettua tre tiri di attacco. La tua Difesa per ciascuno è 9, e ne puoi bloccare solo uno. Ogni colpo andato a segno causa 1 Dado - 1 di danno.
Se sei ancora vivo, vai al **358**.

119

Ti lanci in un Calcio della Tigre che Salta e la rete della Jorogumo volteggia sotto di te. Purtroppo la rete aggancia il tuo piede, e ti impedisce di effettuare il calcio, e lei scappa di lato. Rotoli sulla ghiaia mentre atterri, cercando di districare il piede dalla rete.
Anche se non sei riuscito a colpirla, hai ancora il vantaggio della sorpresa per aver schivato la sua rete e tu stesso hai guadagnato un po' di tempo. Cosa hai intenzione di fare?
Fai un balzo in avanti per prendere il vessillo del Daimyo? Vai al **7**.
Scagli la polvere accecante nel vicino braciere del santuario? Vai al **46**.

120

"La mia fedeltà è per i miei fratelli monaci," dici.
Il Maestro scuote la testa, con gli occhi bianchi che fissano il vuoto. "La cieca obbedienza ai tuoi fratelli è semplicemente cecità, soprattutto in una causa che non è giusta. Non sei degno, e devi andartene subito".
Vuoi andartene come ordinato e dirigerti fuori da Nasaka? Vai al **285**.
Pretendi che il Maestro ti dia un'altra possibilità di metterti alla prova? Vai al **390**.

121

Sei circondato da samurai che ora sospettano che tu sia coinvolto nelle disgrazie della loro città. Vogliono condurti alla prigione locale in attesa di ulteriori indagini. Se hai l'abilità Morte Apparente e, piuttosto che venire catturato, vuoi far finta di essere stato avvelenato, vai al **276**. In alternativa, se hai l'abilità Evasione, potresti volere assecondare i samurai e attendere la possibilità di fuggire. Vai al **315**. Se non hai nessuna delle due abilità, non hai altra scelta che quella di essere scortato al carcere locale. Vai al **413**.

122

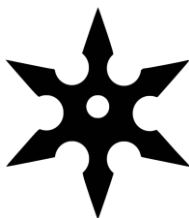
L'aria diventa sempre più mite e il sole filtra tra le nuvole mentre segui il percorso verso ovest, lungo un malridotto sentiero sterrato tra rocce torreggianti, che serpeggia giù per valli boscose dove la neve si è sciolta. In alcuni punti gli alberi sono così fitti che la loro chioma forma un tetto sopra di te nel quale svolazzano piccoli uccelli, con le loro canzoni che riempiono l'aria.
Alla fine raggiungi un lago alimentato dalle numerose cascate e dai torrenti della zona. Il lago si estende su tutta la valle, tra due colossali montagne torreggianti, e scegli di seguirne una delle sponde. Cogli l'opportunità per ripiegare il tuo costume da ninja bianco , e prendi i vestiti e l'aspetto di un pellegrino in viaggio.
Prosegui, con il terreno roccioso che gradualmente si trasforma in colline ondulate e poi in foreste lussureggianti. Ti prendi una breve pausa e mangi alcune mele da un albero, e puoi ripristinare fino a 2 punti di Resistenza persi.
Nel proseguire sul sentiero vedi forme nere muoversi in un boschetto. Ti insinui tra gli alberi vedendo che si tratta di corvi che stanno beccando il cadavere nudo di un uomo che è stato appoggiato a terra con le viscere sparse.
Ti volti perché senti qualcuno che si muove lungo il sentiero. Vedi un samurai vestito di blu che indossa un elmo che nasconde tutto a eccezione dei suoi occhi. Il tessuto alle sue caviglie è stato strappato dai suoi viaggi nella foresta, e le sue mani cadono con circospezione sull'elsa della sua katana inguainata e sul wakisashi.
"Ho visto tutto, straniero," dice. "Quell'uomo e il suo assassino, entrambi erano senza onore."
Vai al **30**.

123

Tentenni all'ingresso della grotta, che assomiglia alle scure fauci della montagna in attesa di inghiottirti. Nell'entrarvi, riparato dal vento, ti devi chinare leggermente, e scruti l'oscurità per identificare qualsiasi segno di pericolo.
La grotta in sé è poco profonda, e contiene alcune piccole ossa di animali e un ramo di albero rotto. Utilizzi l'acciarino e l'esca per creare un piccolo fuoco con il ramo dell'albero e con alcuni dei tuoi vestiti di ricambio. Alla tremolante luce della fiamma noti un logoro calendario lunare che è stato scavato sulla superficie della roccia, accanto al disegno graffiato di un teschio.
Ti riscaldi al fuoco, mangiando alcune noci che hai portato con te. Mediti per un po', non volendo concederti il sonno, nel caso ciò ti dovesse ritardare troppo a lungo. Puoi recuperare fino a 2 punti di Resistenza persi.
Alle prime luci raccogli un po' di neve dall'esterno gettandola sul fuoco ormai estinto, e ti occupi di cancellare ogni segno della tua presenza nella grotta. Al di fuori sta ancora cadendo la neve, ma il vento è calato. Non c'è più alcun segno delle tracce macchiate di sangue dal giorno prima, che sono state coperte dalla nevicata della notte. Vai al **184**.

124

"Dietro di te!" gridi alla donna.
Riesce ad afferrare la spada e la affonda nel collo del Komainu, mentre lui la colpisce con una zampa di pietra, mandandola scompostamente a terra ferita in maniera grave. Prendi nota sul Foglio d'Identità che ha ferito il Komainu.
Il Komainu si scuote per liberarsi della spada che cade nella neve, e un liquido nero fuoriesce dalla ferita. La creatura poi gira la testa di pietra verso di te e inizia ad avanzare rapida, spargendo neve a ogni possente passo. Cosa hai

intenzione di fare?
Utilizzi un Pugno di Ferro? Vai al **193**.
Utilizzi un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **291**.
Lanci uno shuriken (se te ne sono rimasti)? Vai al **298**.
Scappi? Vai al **311**.
Salti di lato visto che ti sta caricando e cerchi di raccogliere la spada? Vai al **326**.

125

Il Globo di Eo sembra irradiare calore dentro di te, dandoti forza contro il vento opprimente e la neve accecante. Ti senti come se Kwon avesse chiesto a un altro dio del bene di vegliare su di te lungo il viaggio attraverso le montagne; forse ti stai dirigendo verso un qualche grande destino. Ti muovi con fatica attraverso la neve, inflessibile come il vento, rifiutando di piegarti alla punitiva volontà di questa catena montuosa. Alla fine il tuo spirito si alleggerisce non appena inizi ad andare in discesa. Vai al **122**.

126

Che cosa hai scritto in risposta alla domanda del Maestro?
Se hai scritto "saggezza", vai al **102**.
Se hai scritto "verità", vai al **137**.
Se hai scritto "comprensione", vai al **152**.
Se ti sei rifiutato di metterli in classifica, o hai scritto che tutti e tre sono ugualmente importanti, vai al **404**.
Se hai scritto qualcos'altro, vai al **414**.

127

Dai a Rin la coppia di Dadi d'Avorio e gli dici che li hai ottenuti da Sarissa – cancellali dal Foglio d'Identità.

"Ah, così quella piccola piantagrane si trova di nuovo sulle montagne!" ride. "Beh, una volta li ha gettati negli occhi di qualcuno che ha cercato di pugnalarmi alla schiena in una sala da sake a Nasaka. In onore di tale debito, posso guidarti attraverso un percorso sicuro più avanti. Ho camminato su queste terre e conosco i movimenti delle tribù dei Bakemono".

Cosa hai intenzione di fare?

Accetti il suo aiuto? Vai al **229**.

Dici che preferisci andare da solo? Vai al **64**.

128

Esci nel corridoio che si accende di un misterioso bagliore di giada e all'altra estremità vedi un incandescente occhio iniettato di sangue che galleggia a mezz'aria. Si gira verso di te mentre entri. Adotti una posizione di combattimento, ma l'occhio lampeggia e poi svanisce. Il bagliore di giada svanisce nel nulla, lasciando l'area immersa nella luce morbida di un'unica lanterna.

Consideri che la tua presenza è ormai nota e non puoi permetterti di perdere tempo. Devi trovare l'ingresso alla stiva e quindi ai banchi dei remi. Il portellone per il ponte è nella direzione in cui hai visto l'occhio, così vai nella direzione opposta, dirigendoti verso la porta alla fine del corridoio. Vai al **348**.

129

La mattina successiva prosegui il viaggio, guardingo per evitare eventuali pericoli, ma trovi il tempo di goderti la tranquillità dei boschi e del sottobosco lussureggiante. Il cinguettio degli uccelli è la tua unica compagnia mentre cammini attraverso la foresta lungo un sentiero seminascosto, ma il rumore si placa quando ti avvicini a un grande boschetto di bambù. Ti fermi, scrutando le ombre per qualsiasi segnale di movimento. Individui un uomo nel bosco e fa un passo in avanti perché si accorge della tua presenza. È alto e muscoloso e porta in spalla un ascia dall'aspetto minaccioso, insieme a una katana appesa alla cintura e a un nunchaku - due bastoni legati da una catena corta. Di tutte le sue caratteristiche del volto, solo la barba del mento è visibile sotto la tesa di un basso cappello sugegasa.

Continua

"Ah, un altro pellegrino..." dice, la sua voce è così profonda che gli rimbomba nel petto. "Dov'è il tuo dio ora, straniero, che ti ha lasciato alla mia misericordia? Sono Bofu, e tirerai fuori tutto ciò che possiedi e poi ti inginocchierai qui ai miei piedi a implorare per la tua vita."
Dietro l'uomo, vedi contorni vaghi nel boschetto di bambù - altri banditi, in attesa del loro turno di piombare su di te. Uno di loro spintona in avanti un prigioniero legato e imbavagliato, un uomo anziano e piagnucolante che indossa il simbolo d'oro di Eo, dio della Pace e del Bene.
"Quest'uomo," continua Bofu, "è stato l'ultimo a essere così sciocco da opporsi a me. Se mi dai tutto quello che possiedi, ti lascerò passare. In caso contrario, prenderai il suo posto."
Cosa hai intenzione di fare?
Raccogli tutte le monete e il cibo che possiedi, ma tieni nascosto il tuo equipaggiamento da ninja, e li presenti come chiede? Vai al **143**.
Gli mostri tutti i tuoi beni a eccezione del vessillo di Lemné (se lo possiedi) e, mentre ti inginocchi, lanci un Calcio della Tigre che Salta alla sua faccia compiaciuta? Vai al **151**.
Ti muovi come se stessi acconsentendo alla sua richiesta, e poi tiri fuori uno shuriken e lo scagli contro di lui (se te ne sono rimasti ancora)? Vai al **166**.
Gli dici che si sta sbagliando, e che in realtà lo cercavi per unirti ai suoi banditi apostati? Vai al **180**.

130

I morti si raggruppano intorno a te, cercando di succhiarti via la vita. Ti fai cadere al suolo della foresta, rallentando il metabolismo al minimo e portando te stesso fino in punto di morte. Rimani così fino a quando il freddo dei morti intorno a te non si allontana. Apri un occhio a fessura, vedendo che sia Silver che gli spiriti sono scomparsi nella nebbia. Ti rimetti in piedi e avanzi. Vai al **281**.

131

Spieghi che hai lasciato sulle alture della montagna un amico di nome Daon solo e gravemente ferito, e che ha bisogno di cure mediche urgenti.

Rin scuote la testa. "Non può esserti granché amico, se lo hai abbandonato ferito in quelle terre selvagge. Vorrei poterlo aiutare, ma io non sono un guaritore, e se è ferito così gravemente come dici, dubito che respiri ancora. Ti lascerò al tuo viaggio - non ho alcuna voglia di proseguire il cammino con qualcuno che abbandonerebbe un amico."

Sei costretto ad ammettere che è troppo tardi e ormai non c'è molta speranza di salvare Daon. Devi semplicemente proseguire. Vai al **64**.

132

Apri la porta e sgattaioli dentro la stanza per vedere un corpulento uomo calvo che sta affilando un'ascia su una cote, seduto sul pavimento tra vari effetti personali, tra cui pezzi di armature, vestiti e alcune tessere del gioco shogi. L'uomo ti volta la schiena e non ti vede. È a torso nudo e ha una catena intorno al collo con attaccato ciò che sembra una chiave - se c'è una chiave, allora ne hai bisogno. Cosa hai intenzione di fare?

Lanci uno shuriken alla sua nuca? Vai al **155**.

Avanzi di nascosto e usi la garrotta su di lui? Vai al **165**.

Usi l'abilità Aghi Avvelenati, se la possiedi? Vai al **173**.

133

Prendi nota di quante volte tenti di atterrare Daon. Superi la tua esitazione nell'attaccare un amico e salti verso l'alto, con le gambe che cercano di avvolgersi attorno al suo collo.

Daon
Difesa contro Denti della Tigre: 7
Resistenza: -
Danno: 1 Dado + 2

Se hai successo nell'atterrare Daon, allora non fai seguire alcun calcio o pugno, e non ottieni nessun bonus ai modificatori. Invece, guadagni un po' di spazio per respirare e questa volta lui non ti contrattacca.
Se non riesci ad atterrare Daon, allora lui non sembra riconoscerti a causa della catena di controllo e conduce un calcio feroce alla tua mascella. La tua Difesa contro questo attacco è 6 e puoi pararlo come di consueto.
Se sei ancora vivo e questo era il tuo terzo attacco, vai al **35**. In caso contrario, puoi continuare a temporeggiare utilizzando l'Atterramento Coda di Drago (vai al **116**), l'Atterramento a Mulinello (vai al **138**), o di nuovo questo atterramento (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

134

Tiri fuori uno shuriken, fiducioso di poter colpire un bersaglio immobile a questa distanza. Scagli lo shuriken e gli corri dietro, quando i tuoi passi fanno un rumore improvviso - il pavimento attorno al futon è un pavimento usignolo, progettato per creare un suono simile al cinguettio di un uccello per avvertire dell'avvicinamento di estranei.
Il tuo shuriken colpisce Mutari alla spalla, e si risveglia con un gemito, afferrando la Katana del Falcone.
Dovrai combattere contro di lui per la katana. Puoi sottrarre 6 dalla sua Resistenza iniziale di 15. Vai al **111**.

135

Incapace di forzare la serratura, decidi di scassinare la porta il più silenziosamente possibile. Purtroppo anche il più piccolo rumore è sufficiente ad attirare l'attenzione dei cani che abbaiano nella tua direzione, mettendo in allerta i samurai. Ben presto ti circondano con le armi sguainate, ordinando di arrenderti. Dato che questa è una prova e non una missione segreta, decidi di affidarti alla clemenza del Daimyo Arai. Vai al **170**.

136

Ti avvicini al samurai e ai sacerdoti, dicendo che sei un amico del defunto ed esigi giustizia per la sua morte.
"Tutti noi vorremmo giustizia per morti come questa" ti risponde uno dei samurai: "Ma chi è costui e che cosa ci faceva a casa del nostro padrone?"
Dichiari di non esserne a conoscenza, dicendo che Chigeru ti aveva chiesto di incontrarlo qui per trasmetterti notizie di una qualche importanza.
"Forse stava lavorando a un modo per risolvere il problema di quell'orrore omicida che è là," dice uno dei sacerdoti di Avatar.
Rispondi che se ti fosse concesso di entrarvi, saresti sicuro di poter trovare alcuni indizi e di riferirli a loro.
Il capo dei samurai riflette sulla proposta e ti guarda con sospetto, cercando di decidere se stai dicendo la verità. Lancia i dadi per verificare la tua Fortuna. Se il destino ti sorride, ti viene concesso di entrare. Vai al **410**. Se il destino ti volta le spalle, vai al **121**.

137

Il Maestro dell'Invisibile rimane in silenzio per un lungo istante, poi scuote la testa. Vai al **414**.

138

Prendi nota di quante volte tenti di atterrare Daon. Lo provochi ad avanzare e attaccare.

I suoi occhi non mostrano di riconoscerti mentre tenta di colpirti con i pugni. Afferri il suo braccio disteso e lo tiri, iniziando l'esecuzione di un Atterramento a Mulinello, ma Daon è esperto in questa mossa ed è preparato, trasferendo il suo peso all'indietro ed eseguendo una brutale spazzata con un calcio tramortendoti a terra.

Subisci 1 Dado + 4 di danno per questo attacco. Se sei ancora vivo, salti in piedi e prepari il tuo corpo dolorante a eseguire un atterramento diverso. Se questo era il tuo terzo attacco, vai al **35**. In caso contrario, puoi continuare a temporeggiare utilizzando l'Atterramento Coda di Drago (vai al **116**), o l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **133**).

139

Chigeru si muove al tuo fianco e ti tocca la fronte con un dito, dicendoti che tu sei chiaramente nello sguardo dell'onnipotente Kwon, il Redentore. Puoi ripristinare 2 punti di Resistenza persi, per via del tocco di Chigeru.

Condividi con lui un pasto a base di frutti di bosco e noci raccolti nella foresta e poi partite insieme. Chigeru cammina taciturno accanto a te mentre proseguite verso la città di Nara, evidentemente abituato a trascorrere lunghe ore in contemplazione silenziosa.

Poi, nel tardo pomeriggio raggiungete Nara, la città più antica dell'isola, che è ammassata contro la scogliera, circondata da un muro esterno di terra battuta. Sul fronte della scogliera su cui si affaccia Nara, scavato nella roccia, c'è l'enorme volto del dio Eo, Principe della Pace e del Bene, che veglia premurosamente sulla sua città.

"È la tua prima volta a Nara?" ti chiede Chigeru nell'entrare nella città e tu annuisci.

Mentre cammini lungo la passerella di pietra, vedi che le parti del porto interrato sono ora in fase di costruzione. Guardando più lontano verso il mare puoi vedere i resti del Santuario Affondato, un tempio semi-sepolto nel limo.

Tu e Chigeru passeggiate su per i gradini di pietra verso la scogliera, notando numerosi piccoli templi e i loro immacolati giardini di roccia, l'aria densa del dolce profumo di incenso. Fuori dai templi così come dalle case, le scarpe sono ordinatamente disposte nello stile tradizionale.

In cima alla scalinata c'è un vasto edificio rettangolare di cinque piani di altezza, che Chigeru indica come la residenza del Daimyo, le cui doppie porte di bronzo sono sorvegliate da una mezza dozzina di samurai in armatura nera laccata. Il livello superiore dell'edificio è un giardino pensile su cui sventola un vessillo bordato d'oro recante il simbolo di un'onda nera su uno sfondo rosso. Il suo svolazzare sull'asta è un po' disordinato, come se fosse

Continua

parzialmente attaccato a qualcosa.
Chigeru ti guarda. "Mi sembra giusto dirti che ho intenzione di tentare di prendere il vessillo proprio ora, sapendo che per un ninja come te al calar della sera sarà più facile provare a scalare la struttura per prenderlo."
Cosa hai intenzione di fare?
Provi in questo momento preciso a prendere il vessillo, per cercare di sconfiggere Chigeru? Vai al **185**.
Speri che fallisca il suo tentativo, e aspetti la notte in modo da poter più facilmente prendere il vessillo? Vai al **204**.
Rinunci a tentare di prendere questo vessillo e ti dirigi a Takahiri? Vai al **289**.

140

Rimani in silenzio mentre il Komainu si avventa sull'ignara donna, le sue zampe anteriori che la bloccano nella neve, mentre la sua mano destra afferra inutilmente l'aria cercando di raggiungere la spada. Il Komainu poi le morde la nuca, uccidendola in un sol colpo.
Ti ritiri, ma il Komainu gira la testa di pietra verso di te e inizia ad avanzare rapido, spargendo neve a ogni pesante passo. Cosa hai intenzione di fare?
Utilizzi un Pugno di Ferro? Vai al **193**.
Utilizzi un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **291**.
Lanci uno shuriken (se te ne sono rimasti)? Vai al **298**.
Scappi? Vai al **311**.
Salti di lato visto che ti sta caricando e cerchi di raccogliere la spada? Vai al **326**.

141

Avvolgi con successo le gambe intorno al samurai sulla tromba delle scale, ma invece di completare l'Atterramento Denti di Tigre rimani appeso al soffitto, asfissiandolo con una silenziosa presa di soffocamento fino a quando non sviene.

Lo accompagni delicatamente a terra nonostante il peso dell'uomo nella sua armatura. Ti liberi rapidamente del tuo travestimento e lo cambi con il costume da ninja.

Poi scivoli fuori nel cortile interno. Percepisci un movimento a destra, tra il tintinnio delle acque. Ti giri per accorgerti che è solo una fontana di bambù di tipo shishi-odoshi che si riempie con acqua prima che il bambù si rovesci e poi si riempie di nuovo.

Attendi fino a quando le guardie alle pareti ti sembrano assorte prima di fare uno scatto verso lo stesso castello principale, a passi leggeri e con il respiro silenzioso. All'arrivo scali l'esterno del castello, fino a raggiungere il livello superiore dove sei sicuro di trovare il vessillo bordato d'oro.

Sbirci nelle fessure delle finestre in cerca del vessillo, il tuo sguardo ostacolato da grandi falene che si riuniscono e svolazzano attorno alle finestre, attirate dalla luce. Presto individui il tuo obiettivo in una grande stanza sorvegliata da due samurai e illuminata da un'unica lanterna sulla parete in fondo. Il vessillo è appeso nella stanza proprio dietro di loro. Il pavimento è coperto da stuoie, c'è solo una porta per accedere alla stanza ed è chiusa.

Fai il rumore di un richiamo per uccelli per attirare uno dei samurai alla finestra, che lui apre sopra di te per guardare fuori. Cosa hai intenzione di fare?

Colpisci l'inconsapevole samurai e poi ti affretti a entrare per immobilizzare l'altro? Vai al **59**.

Blocchi uno shuriken nella finestra per tenerla aperta (se ne hai ancora qualcuno) e attendere di avere una migliore opportunità? Vai al **101**.

142

Percuoti l'acciarino su un ramo vicino, provocando le fiamme. In un istante l'Ittan-momen ti assale alle spalle, cercando di bloccarti le braccia e avvolgendosi attorno alla tua testa per asfissiarti. La tua Difesa contro questo tipo di attacco è di 6. Questo non è un “colpo", come quello di un combattimento normale e quindi non puoi pararlo. Se riesci a difenderti, gli dai fuoco e salti di lato mentre si contorce a terra. Vai al **197**. In caso contrario, vai al **169**.

143

Metti a terra le poche monete d'argento che hai con te e sacrifichi il tuo orgoglio, inginocchiandoti davanti a Bofu, che ti guarda freddamente.

"Ben miseri averi," dice. "Ora risvolta i vestiti, voglio assicurarmi che non mi stai ingannando."

Esegui ciò che ti ha chiesto, sperando che la tua attrezzatura da ninja sia ben nascosta dal travestimento da viaggiatore. Possiedi l'abilità Arrampicarsi? Se è così, gli artigli del gatto e il rampino cadono e un Bofu infuriato avanza per attaccarti. Vai al **171**.

Se non hai l'abilità Arrampicarsi, Bofu grugnisce. "Ricorda questo momento di sottomissione la prossima volta che ti inginocchierai davanti al tuo dio per ringraziarlo. Ora puoi andare, e riferisci a tutti che Bofu il rinnegato ti ha lasciato vivere solo perché mi hai lasciato ciò che mi spetta."

Continui il viaggio, tranquillamente contento di non aver perso nulla di valore. Non puoi aiutarlo, ma dedichi comunque un pensiero al povero pellegrino di Eo intrappolato da questo gruppo di tagliagole.

Il sentiero prosegue verso ovest per uno o due altre miglia fino a raggiungere una strada lastricata che va da nord a sud, e devi decidere se voi dirigerti a nord verso Nasaka o sud verso Takahiri. Cosa hai intenzione di fare?

Ti dirigi a sud verso Takahiri, la malfamata Città dei Ponti? vai al **195**.
Ti dirigi a nord verso la capitale Nasaka? Vai al **270**.

144

Ti lanci in un Atterramento Denti di Tigre e la rete della Jorogumo volteggia innocua sotto di te. La Difesa della Jorogumo contro il tuo atterramento è 8. Se riesci ad avere successo nell'atterramento, allora non fai cadere questa creatura dalle molte zampe, ma la fai inciampare lateralmente, sbilanciandola. Vai al **308**. Se non riesci ad atterrarla, vai al **339**.

145

Il richiamo delle cicale risuona tutto attorno a te mentre segui Canto del Vento presso un catino d'acqua di pietra accanto a un laghetto ornamentale dove la carpe sono poco più che sagome scure che fluttuano sotto la luce della luna. Alza una zolla d'erba per rivelare una piccola botola di ottone, che apre con una chiave.
Il passaggio è scolpito nella pietra, ma è abbastanza grande solamente per strisciarvi attraverso. Anche Gorobei dovrebbe essere a mala pena in grado di entrarvi, anche se sembra un po' preoccupato alla prospettiva.
"Questo porta direttamente nella mia camera da letto," dice, "dove sicuramente si trova Mutari. Il pavimento intorno al centro della stanza è progettato per fare un rumore quando qualcuno si avvicina, e lui si troverà lì, pronto ad approfittare dell'avvertimento all'avvicinarsi di qualsiasi assassino. Solo uno di voi può passare attraverso questo tunnel, nel caso ci sia la necessità di ripiegare in fretta."
"Il mio addestramento mi concederà il vantaggio in una lotta uno contro uno contro Mutari", dice Daon. "Le competenze del ninja non daranno alcun beneficio qui."

Continua

"No," risponde Aiko, "ora che so del pavimento, posso trovare un altro modo per assassinarlo come solo un ninja può fare."
Sebbene tu sia desideroso di essere colui che affronterà Mutari, mantieni il tuo parere personale, soddisfatto che Aiko abbia risolto la questione per entrambi. Gorobei non dice nulla. Canto del Vento riflette un momento. "Posso pensare a un solo modo per prendere una decisione - dobbiamo fare un sorteggio." Prende quattro fermagli bianchi di bambù dai capelli e li nasconde dietro la schiena, rompendone uno. Poi ne copre l'estremità inferiore con il pugno mentre li mostra a voi quattro – a colui che estrae quello più corto sarà permesso di entrare nel tunnel.
Devi lanciare i dadi per verificare se hai Fortuna. Se il destino ti sorride, vai al **194**. Se il destino ti volta le spalle, vai al **200**.

146

L'anguilla gigante è un animale del Daimyo di Takahiri. Ti afferra nelle sue fauci dai denti aguzzi e ti morde al fianco, scuotendoti per strapparti le viscere a brandelli prima di lasciarti. Galleggi agonizzante nell'acqua macchiata di sangue, i corrotti e ricchi nobili di Takahiri che ti fissano dalle finestre della galleria, spietati come la creatura stessa.
Sopra di te è sospeso il vessillo bianco bordato d'oro recante il simbolo di un fiore di genziana blu. Muori mentre lo osservi, chiedendoti che cosa ti avrebbe potuto riservare il futuro.

147

Gli anni trascorsi a ingerire piccole quantità di veleno hanno costruito la tua resistenza, e il tuo corpo supera gli effetti del pesce ragno. Solo un ninja come te avrebbe potuto ingerire del veleno e restare incolume.

L'effetto dell'incantesimo sembra cessare, raccogli la torcia di Aiko che era caduta e ti erigi con aria di sfida. I calabroni ronzano con rabbia, l'occhio rosso sangue al centro del mulinello ti guarda torvo, e poi ti si avvicina. Cosa hai intenzione di fare?

Scagli la torcia verso lo sciame? Vai al **28**.

Corri verso il vicino fiume Acqua Bianca, e ti tuffi dentro? Vai al 70.

Esegui un Calcio della Tigre che Salta al centro dello sciame? Vai al **99**.

148

Non riesci a penetrare nello sciame di insetti che si attacca alla tua pelle esposta, il veleno dei calabroni che ti punge come artigli incandescenti. Perdi un dado di Resistenza per via delle punture dei calabroni. Se sei ancora vivo devi trovare un riparo dal loro assalto. Cosa hai intenzione di fare?

Salti sottovento nel fumo del fuoco? Vai al **201**.

Corri su un lato della nave per tuffarti in mare? Vai al **211**.

149

Con sorprendente velocità esegui un Pugno di Ferro verso la testa di Bofu nel tentativo di farlo tacere per sempre.

Bofu il Rinnegato
Difesa contro Pugno di Ferro: 6
Resistenza: 16
Danno: 1 Dado + 1 (ascia)
1 Dado (nunchaku)
1 Dado + 2 (katana)

Se riduci la Resistenza di Bofu a 4 o meno, vai al **279**.
Se Bofu ha più di 4 di Resistenza, contrattacca con una delle sue armi. Prendi nota che ogni volta che Bofu non riesce a colpire (o a parare), cambierà arma cercando le tue debolezze. Passa da un'ascia al nunchaku e poi alla katana, poi rimane con la katana per il resto del combattimento. La tua Difesa è 7 contro l'ascia, 6 contro il nunchaku, e 8 contro la katana.
Se sei ancora vivo, vuoi eseguire un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **227**), un Atterramento Denti di Tigre (vai al **241**) o un altro Pugno di Ferro (ritorna all'inizio di questo paragrafo)?

150

Devi sconfiggere Mutari in tutta fretta prima che le guardie ronin possono raggiungere la stanza. Prendi nota di quante volte lo attacchi. Colpisci con un Calcio del Fulmine a Forbice contro il kimono viola di Mutari, prima di far scattare il tuo piede verso il suo mento.

Mutari l'impostore
Difesa contro Calcio del Fulmine a Forbice: 5
Resistenza: 15
Danno: 1 Dado + 2

Se hai ucciso Mutari, vai al **178**. Se non uccidi Mutari entro la fine del terzo attacco, vai al **234**. In caso contrario, Mutari contrasterà con la Katana del Falcone che maneggia con notevole competenza. La tua Difesa contro questo attacco è 6.
Se sopravvivi, puoi ora provare un Pugno di Ferro (vai al **158**), un Atterramento Coda di Drago (vai al **163**) o calciare di nuovo (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

151

Tiri fuori tutte le monete, il cibo e l'equipaggiamento e li metti a terra accanto a te (cancella dal Foglio d'Identità il tuo equipaggiamento da ninja, shuriken inclusi). Ti inginocchi davanti a Bofu, le braccia aperte in un gesto di supplica, chinando la testa per l'apparente vergogna.
"Ben miseri averi," dice, "quasi non valeva pena fermarti. Ora risvolta i vestiti, voglio assicurarmi che non mi stai ingannando."
Ti alzi improvvisamente ed esplodi un Calcio della Tigre che Salta al suo petto, e lui riesce solamente a parare parzialmente il tuo colpo. Prendi nota che la sua Resistenza viene ridotta di 5 dal suo totale di 16. Vai al **171**.

152

Il Maestro dell'Invisibile rimane in silenzio per un lungo istante, poi scuote la testa. Vai al **414**.

153

Abbandoni Suma viaggiando verso ovest lungo la strada lastricata. È stato un giorno senza riposo e così decidi di accamparti lontano dal sentiero e addormentarti quanto puoi in un boschetto di bambù fino all'alba. Dopo questo e un pasto ristoratore raccolto da quello che offre la terra, sei di nuovo in strada, vestito come un semplice viaggiatore (ripristina 5 punti di Resistenza). Avanzi spedito lungo la strada fino a vedere altri viaggiatori dove rallenti fino a passeggiare per evitare ogni sospetto.

Prosegui fino a quando la strada costeggia la foresta più avanti e nelle vicinanze puoi sentire lo zampillante Fiume della Pace. Vedi un aquilone rosso svolazzante alto sopra il limite del bosco, e ti arresti nel vedere un simbolo che rappresenta un ninja dipinto in nero su di esso. Potrebbe forse essere una trappola per te, o un avvertimento? Cosa hai intenzione di fare?

Prosegui lungo la strada? Vai al **8**.

Aggiri questa parte della strada sotto la copertura della foresta vicina? Vai al **412**.

154

Rimani accostato alle rocce a strapiombo per ottenere un po' di riparo dal vento tagliente, ma nel pungente clima freddo senti ancora il gelo nelle ossa. Devi sottrarre 4 punti di Resistenza (se sei in possesso di una pelle di Hainu riduci questo danno di 1, e un Globo di Eo annulla completamente l'effetto). Se sopravvivi, infine giunge l'alba e ti trascini stancamente in avanti. Vai al **184**.

155

Fai scorrere uno shuriken dalla manica alla tua mano e lo lanci verso il corpulento primo ufficiale. Affonda nel collo carnoso dell'uomo ma purtroppo sopravvive, e si gira con la sua ascia per precipitarsi su di te, con la bocca contratta in una smorfia e i suoi lunghi baffi a coda di topo che fremono. Puoi sottrarre 6 punti dalla sua Resistenza di 13 quando lo combatterai. Userai:

Un Pugno di Ferro? Vai al **398**.

Un Calcio del Fulmine a Forbice? Vai al **403**.

Un Atterramento Coda di Drago? Vai al **416**.

156

Fai una brusca pausa a metà del passo, sentendo un movimento nel buio più avanti, e ti appiattisci giù sulla neve, in attesa. I fiocchi di neve cadono su di te mentre te ne stai lì, lo sguardo che sonda l'oscurità in cerca di nemici, grato che la tua alimentazione abbia migliorato la capacità di vedere di notte.

Presto appare una donna dai capelli scuri in un kimono viola sbiadito, con le mani giunte, la sua pelle bianchissima e gli occhi azzurri glaciali. Scivola sulla neve, senza lasciare traccia del suo passaggio, con degli insetti creati dal ghiaccio stesso che le svolazzano attorno. La riconosci da una immagine trovata su pergamene di studio conservate all'interno del Tempio della Roccia. Si tratta di una Yuki-onna, lo spirito della neve stessa, un tempo potente come un dio durante il Tempo delle Nevi, ora solo una pericolosa eco di ciò che era una volta. Lei non ti vede, ma si accorge delle tue orme nella neve più indietro e non passerà molto tempo prima che ti veda. Cosa hai intenzione di fare?

Corri in avanti per sfuggirle? Vai al **22**.
Scivoli in discesa per nasconderti dietro una roccia vicina e guadagnare un po' di tempo? Vai al **32**.
Ti precipiti ed esegui un Calcio della Tigre che Salta per scaraventare la Yuki-onna giù dalla scogliera? Vai al **42**.

157

L'addestramento di Naijishi ti torna utile: prima di tutto bisogna sempre cercare di interrompere un incantesimo. Prima che la donna possa reagire, la mandi a terra con un Colpo della Zampa di Tigre e poi vai a combattere i due sacerdoti che hanno sguainato i pugnali cerimoniali seghettati. Devi ucciderli prima che diano l'allarme. Userai:

Un Colpo del Cobra? Vai al **176**.
Un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **189**.
Un Atterramento Denti di Tigre? Vai al **203**.

158

Devi sconfiggere Mutari in tutta fretta prima che le guardie ronin possono raggiungere la stanza. Prendi nota di quante volte lo attacchi. Balzi in avanti ed esegui un Pugno di Ferro con un urlo impetuoso mirando al petto del suo kimono color porpora.

Mutari l'Impostore
Difesa contro Pugno di Ferro: 4
Resistenza: 15
Danno: 1 Dado + 2

Se uccidi Mutari, vai al **178**. Se non lo uccidi entro la fine del terzo attacco, vai al **234**. In caso contrario, Mutari contrasterà con la Katana del Falcone che maneggia con competenza. La tua Difesa contro questo attacco è 7.
Se sopravvivi, puoi ora provare un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **150**), un Atterramento Coda di Drago (vai al **163**) o eseguire di nuovo un pugno (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

159

Annuisci lentamente allo spirito, indicando che le credi.
"Fai attenzione al mago," ti dice Aiko, "perché l'unica difesa che ho trovato contro il suo sciame incantato è stato il fumo. Attenzione anche a questa nave da guerra, perché ci vorrà più di un semplice fuoco per renderla inefficiente."
La ringrazi e poi taci.
"Devi affrettarti ora prima di venire scoperto," dice. "Proteggi il *Catechismo*, salva chi puoi..."
Dici ad Aiko di camminare con Kwon, prima di entrare nei segni di cenere per rompere il simbolo.
Mentre il suo spirito svanisce abbassi il capo, gli occhi chiusi in silenziosa preghiera. Senti che la presenza di Kwon veglia su di te, lieto di aver liberato la sua seguace, e

come risultato puoi aggiungere +2 al Modificatore per il tuo prossimo lancio di dadi in combattimento.
Hai ancora una missione da completare. Non c'è nulla degno di nota nella stanza, per cui torni al corridoio e prosegui lungo di esso fino alla porta all'estremità. Vai al **348**.

160

Prosegui in tutta fretta, desideroso di evitare eventuali incontri che ti possano rallentare. La tua testa è piegata contro la direzione del vento dal momento che la nevicata si intensifica, quasi accecandoti, e lasciando la tua pelle gelida per il freddo. Stai portando un Globo di Eo? Se è così, vai al **125**. In caso contrario, vai al **359**.

161

A chi hai scritto di essere fedele?
Se hai scritto "ai miei fratelli monaci", vai al **120**.
Se hai scritto "a ciò che è giusto", anche se è contro i tuoi fratelli monaci, vai al **220**.
Se hai scritto "Kwon", vai al **20**.
Se hai scritto "a nessuno", o altrimenti non hai scelto a chi essere fedele, vai al **320**.

162

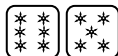
Arretri di un passo o due per attirare il Jikininki, e poi affondi in avanti con un rapido Colpo del Cobra.

Jikininki
Difesa contro Colpo del Cobra: 6
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado *

* Ogni volta che il Jikininki ti infligge un danno, lancia un altro dado. Se il risultato è 6, stringe i suoi denti simili a pugnali su di te per raddoppiare il danno.

Se sei vincitore, vai al **273**.
Se il Jikininki è ancora vivo, prova a schiacciarti con le sue braccia muscolose. La tua Difesa contro questo attacco è 7.
Se sopravvivi al suo attacco, eseguirai un Calcio della Tigre che Salta (vai al **175**), un Atterramento a Mulinello (vai al **202**) o di nuovo un pugno (torna all'inizio di questo paragrafo)?

163

Devi sconfiggere Mutari in tutta fretta prima che le guardie ronin raggiungano la stanza. Prendi nota di quante volte lo attacchi. Scivoli e cerchi di avvolgere le tue gambe intorno quelle di Mutari per eseguire un Atterramento Coda di Drago.

Mutari l'Impostore
Difesa contro Coda di Drago: 5
Resistenza: 15
Danno: 1 Dado + 2

Se hai successo, ma questo era il tuo terzo attacco, vai al **234**. Altrimenti ritorni in piedi con un balzo e puoi eseguire sia un Calcio di Fulmine a Forbice (vai al **150**) o un Pugno

di Ferro (vai al **158**), aggiungendo 2 al Modificatore di calci o pugni e ai danni solo per questo attacco.
Se hai avuto successo con l'atterramento, Mutari contrasterà con la Katana del Falcone che maneggia con notevole competenza. La tua Difesa contro questo attacco è 5.
Se sei ancora vivo e questo era il tuo terzo attacco, vai al **234**. In caso contrario, puoi eseguire un Calcio di Fulmine a Forbice (vai al **150**) o un Pugno di Ferro (vai al **158**).

164

La katana blu balena luccicante di fronte a te, animando colui che la brandisce, apparentemente pervasa da una volontà propria. Tenti di afferrare il polso del samurai di Eo con una manovra improvvisata per disarmarlo. La sua Difesa contro questo attacco è 5.
Se hai successo, vai al **394**.
In caso contrario, devi perdere un dado di Resistenza, perché la katana ti colpisce, provocandoti un taglio, parzialmente tenuta sotto controllo dal samurai in difficoltà. Non puoi parare.
Se sopravvivi, puoi riprovare (ritorna all'inizio del paragrafo). Cosa eseguirai in alternativa: Provi a farlo cadere con un Atterramento Coda di Drago? Vai al **190**. oppure scappi via e lo lasci al suo destino? Vai al **417**.

165

Avanzi silenziosamente, la garrotta avvolta tra le mani, pronto a farla scivolare sul collo del primo ufficiale. All'improvviso coglie il tuo riflesso nell'ascia che sta affilando e si gira per combatterti, con i suoi lunghi baffi a coda di topo che fremono. Userai:
Un Pugno di Ferro? Vai al **398**.
Un Calcio Fulmine a Forbice? Vai al **403**.
Un Atterramento Coda di Drago? Vai al **416**.

166

Raggiungi i tuoi vestiti e lanci uno shuriken che abilmente scagli contro di lui, ma Bofu è pronto all'inganno e lo devia con la sua ascia. Il tuo shuriken si perde da qualche parte nel boschetto di bambù mentre egli si prepara a combattere contro di te. Vai al **171**.

167

Avanzi di corsa a nord lungo la strada imperiale per Suma mentre le prime luci dell'alba aumentano nel cielo, la bianca strada lastricata che si trasforma bruscamente nelle normali lastre di pietra grigia, durante il percorso. Ora sei travestito come un semplice viaggiatore e stai avanzando rapidamente.

La campagna intorno a te è verdeggiante e punteggiata da molte risaie dove le famiglie stanno uscendo per iniziare la loro giornata nei campi.

In un primo momento non ci sono altri viaggiatori a eccezione di coloro che stanno facendo colazione nelle stazioni di posta lungo la strada, ma ben presto superi un paio di commercianti che trasportano le loro mercanzie con un palanchino e una piccola compagnia di intrattenimento kabuki.

Per caso senti la compagnia che parla dei monaci della Mantide Scarlatta che hanno superato sulla strada. Fai finta di riposare su un tronco sul ciglio della strada e continui a origliare quello che riesci fino a quando non sono fuori portata d'orecchio.

Sembra che i monaci, adoratori di Vile, fratello malvagio di Kwon, siano in attesa sul ponte sul fiume di Ketsuiki, a guardare tutti quelli che vi passano sopra, apparentemente alla ricerca di alcuni seguaci di Kwon.

Decidi di viaggiare lontano dalla strada. Continui su un terreno elevato fino a individuare il ponte e le caratteristiche giacche rosse dei monaci che si stagliano in

lontananza come cinque impronte insanguinate.
Sei in procinto di attraversare il fiume più a monte, quando individui un altro potenziale problema. Dietro di te, puoi scorgere Daon e Aiko che camminano insieme lungo la strada, e decidi che sia giusto avvertirli di questa minaccia, che non è parte della prova. Vai al **293**.

168

Agganci gli artigli di gatto alle mani e ai piedi, e stai sul lato di un'urna per sollevarti fino al soffitto di legno sul quale inizi a strisciare come un ragno. Ti fai cadere leggero verso il pavimento accanto a Mutari e fai scivolare la garrota attorno al suo collo, stringendola con un movimento brusco per recidere la trachea prima che si risvegli. Non hai remore a uccidere il tiranno in questo modo, sei stato addestrato per estirpare dal mondo il male al di fuori dalla portata dei deboli.
Raccogli la Katana del Falcone e la metti a tracolla prima di strisciare indietro lungo il soffitto. Scendi sul bordo della stanza, ti togli gli artigli di gatto ed esci dalla stanza più silenzioso di un sussurro. Il tuo lavoro per questa notte è terminato, e vai in cerca di Canto del Vento. Vai al **324**.

169

Le tue braccia sono impigliate dalla forma contorta dell'Ittan-momen, ed esso si avvolge intorno alla tua testa per soffocarti. Ti dibatti sempre più debolmente prima di svenire. Presto sarai ancora un altro sacrificio per il Signore delle Afflizioni, la Morte.

170

Ti legano le mani dietro la schiena con una corda e vieni accompagnato sotto scorta armata al castello principale, e portato in una stanza con due gabbie di ferro. Tutto il tuo equipaggiamento ti viene requisito (prendi nota che non puoi più scegliere alcuna opzione che faccia riferimento alla tua attrezzatura da ninja, inclusi gli shuriken, fino a quando non puoi recuperarla). Se hai il vessillo di Lemné, allora fortunatamente hai la possibilità di mantenerlo dal momento che l'hai nascosto sotto i vestiti, e le guardie non lo trovano durante la perquisizione.

L'unico altro elemento che non ti viene requisito è il braccialetto di Ossidiana, che le guardie considerano erroneamente come parte del tuo abbigliamento.

Sei chiuso dentro a una gabbia di ferro, ancora legato con le corde, e il samurai se ne va per raggiungere il sorvegliante riferendogli di avere catturato un ninja. La gabbia di fronte

ospita un monaco della Mantide Scarlatta. La sua pelle è segnata da molti lividi e lesioni, il naso incrostato di sangue secco e il suo labbro rotto. È seduto a gambe incrociate, immobile, guardandoti con occhi iniettati di sangue.
"Fammi indovinare," dice, "tu sei uno dei seguaci di Kwon per i quali siamo stati mandati a Suma a impedire l'avanzata? Non importa, dal momento che ora affronti una maggiore minaccia con me. Questo Daimyo ti costringerà a lottare per il suo diletto. Come capo del mio gruppo di monaci, una volta ho avuto un braccialetto che mi ha permesso di resistere agli effetti della catena di controllo, ma l'ho perso nella mia ultima battaglia."
Tu non rispondi, e rimani in attesa che lui prosegua. Visto che non lo fa, gli chiedi il suo nome.
"Io sono Yaris," dice. "Sono stato costretto a lottare contro i miei fratelli monaci in combattimento uno contro uno, fino a quando sono rimasto solo io. Se hai qualche maniera per sconfiggere la catena di controllo che piazzeranno su di te, poi durante il combattimento potresti avere la possibilità di fuggire da questo posto maledetto, anche se è circondato da samurai e il tentativo può ancora essere inutile. Se mi potrai liberare da questa gabbia invece ti mostrerò una diversa via di fuga dal castello."
Gli fai presente che non devi alcun favore ad alcun nemico di Kwon.
"Sia come sia, io ti offro una via nascosta per fuggire e una tregua temporanea in cambio della mia libertà. Questo è l'affare. Preferirei morire libero piuttosto che vivere come un burattino di Arai."
Rimani in silenzio. Non passa molto tempo prima che arrivino due samurai, aprano la tua gabbia, e mettano una catena di piombo intorno al tuo collo che risplende di un leggero verde. Fanno un commento a Yaris dicendo che abbastanza presto sarà ancora il suo turno di combattere, mentre ti conducono al di fuori verso la sala del banchetto.
Vai al **288**.

171

Bofu fa un passo minaccioso verso di te, con l'ascia pronta. Vuoi eseguire un Pugno di Ferro (vai al **149**), un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **227**) o l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **241**)?

172

Il conforto del Grande Tempio non dura a lungo, perché presto ti dirigi lungo uno stretto sentiero di montagna coperto di neve che ti arriva di nuovo fino alle ginocchia. La neve riprende a cadere, leggera in un primo momento, ma crescendo fino a diventare una bufera di neve, e ripensi di nuovo al rifugio del tempio come a un sogno in mezzo all'asprezza dei monti. Vai al **160**.

173

Infili un dardo sulla lingua e lo sputi sul primo ufficiale con un unico movimento fluido. Lo colpisci nella parte posteriore del collo carnoso, che si schiaffeggia inutilmente prima di cadere in avanti sul pavimento. In pochi istanti il veleno del pesce ragno ha fatto il suo lavoro, e lui è disteso immobile.
Il primo ufficiale non aveva niente di interessante tra i suoi effetti personali, ma c'è una Chiave d'Ottone nella catena attorno al collo, che prendi con te (aggiungi la Chiave d'Ottone al Foglio d'Identità). Esci di nuovo fuori nel corridoio.
Se sei già stato nella stiva dove si trovano i remi, torni immediatamente lì. Vai al **36**. Altrimenti:
Attraverserai il corridoio verso la porta con il rumore di persone che russano, sempre che tu non ci sia già stato? Vai al **248**.
Spalanchi la porta alla fine del corridoio? Vai al **348**.

174

Ti affretti verso la carcassa galleggiante dell'uomo e vai sott'acqua, utilizzando il respiratore per sopravvivere. Il sangue che macchia l'acqua fa sì che tu non possa essere visto da sopra e ti sleghi il cappello per farlo muovere sulla superficie per fare sembrare che sei stato mangiato.
Una forma di grandi dimensioni si muove nell'acqua scura, sfiorandoti di corsa e, attutite dall'acqua, senti urla di dolore e paura. Attendi per quello che ti sembra un'eternità, utilizzando una tecnica meditativa per tenerti calmo mentre il tempo passa. Poi l'acqua drena lentamente giù per una botola aperta nel pavimento, e nascondi il tubo per la respirazione e ti distendi immobile, lasciandoti trascinare insieme con la corrente. Vieni risucchiato giù attraverso il portello e nell'oscurità. Vai al **250**.

175

Indietreggi di un passo per far avanzare la creatura prima di saltarle addosso e la colpisci con la gamba destra con un Calcio della Tigre che Salta.

Jikininki
Difesa contro Calcio della Tigre che Salta: 7
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado *

* Ogni volta che il Jikininki ti infligge un danno, lancia un altro dado. Con un risultato di 6, stringe i suoi denti simili a pugnali su di te per raddoppiare il danno.

Se risulti vincitore, vai al **273**.
Se il Jikininki è ancora vivo, prova a schiacciarti con le sue braccia muscolose. La tua Difesa contro questo attacco è 7.
Se sopravvivi al suo attacco, eseguirai un Colpo del Cobra (vai al **162**), un Atterramento a Mulinello (vai al **202**) o di nuovo un calcio (torna all'inizio di questo paragrafo)?

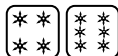
176

Attacchi con il palmo della mano destra aperto, colpendo con le dita il collo di uno dei tuoi avversari. Puoi scegliere quale attaccare.

	Difesa contro Colpo del Cobra	Resistenza	Danno
1° Sacerdote	6	14	1Dado
2° Sacerdote	5	13	1Dado

Se li hai sconfitti, vai al **228**.
Se almeno uno dei sacerdoti è ancora vivo, usa il pugnale sacrificale seghettato per cercare di infliggerti un taglio. Se sono vivi ancora tutti e due, la tua Difesa è 8; se ne è rimasto solo uno, la tua Difesa è 9. Puoi parare solo uno dei loro attacchi. Se sopravvivi ai loro attacchi, puoi provare il Calcio della Tigre che Salta (vai al **189**), l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **203**) o di nuovo un pugno (ritorna all'inizio del paragrafo).

177

Avanzi di corsa verso sud lungo la strada imperiale per Nara mentre le prime luci dell'alba riverberano nel cielo, la strada bianca lastricata che mentre avanzi si trasforma bruscamente nelle normali lastre grigie . Adesso sei camuffato come un semplice viaggiatore. La strada è deserta a quest'ora, e procedi spedito.
Nella campagna intorno a te ci sono numerose fattorie e villaggi, tutti ben gestiti e mantenuti. Questa terra è all'altezza del suo nome di Isola dell'Abbondanza.
Alla fine i campi lasciano il posto alle colline con le valli di boschetti di bambù e foreste. Vieni messo in allerta da un movimento più davanti sul lato della strada. Ci sono tre uomini in piedi con abiti marroni attorno a una figura legata a un albero, e ti infili furtivamente tra gli alberi sul ciglio

della strada per avvicinarti.
Tutti i tre uomini portano il simbolo della croce rovesciata di Avatar con un serpente che si contorce nella nebbia nella parte superiore - identificandoli come adoratori di Vile. Si dice che siano abili nelle arti marziali e fanaticamente devoti al loro dio, che è il fratello malvagio del tuo dio Kwon.
Con orrore vedi che è legata all'albero la piccola figura di Chigeru, livido, pallido e immobile. Lì vicino, si trova il corpo di un quarto uomo in abito marrone ferito e insanguinato.
Incurante della tua presenza, uno dei tre adoratori prende un coltello e pugnala al fianco Chigeru, che non trasalisce. Inspiegabilmente, quando la lama viene ritratta è senza macchie di sangue.
Gli adoratori sono stupefatti di ciò e discutono di tagliarli la testa per vedere cosa accadrà. Ti rendi conto che devi combatterli immediatamente, a prescindere dallo svantaggio numerico, e salti fuori dal nascondiglio.
Ti concentri sull'adoratore più vicino, deciso a finirlo prima di attaccare gli altri. Se desideri puoi scagliare uno shuriken (se te ne sono rimasti) prima del combattimento. Se lo fai, lancia i dadi per verificare se l'attacco ha successo. Il tuo obiettivo è disattento e ha una Difesa di 5, e se lo colpisci poi puoi sottrarre 1 dado di danni dalla Resistenza del tuo avversario che è 12.
Improvvisamente Chigeru si riscuote. Sebbene legato, avvolge i piedi attorno al collo del nemico più vicino a lui mentre il terzo indietreggia, spaventato. Cosa effettuerai contro il tuo avversario:
Provi un Atterramento Coda di Drago? Vai al **275**.
Provi un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **284**.
Provi un Calcio Tigre che Salta? Vai al **306**.

178

Scateni ripetutamente i tuoi colpi su Mutari fino a che non cade a terra morto. Stai respirando pesantemente, ma non hai tempo per riposare, visto che i ronin arriveranno da un momento all'altro. Considera che non hai tempo per spostare il cadavere per recuperare lo shuriken, se ne hai lanciato uno. Afferri la Katana del Falcone prima di correre verso la via d'uscita, il pavimento usignolo che cinguetta a ogni passo. Il tuo lavoro per questa notte è stato completato, e vai in cerca di Canto del Vento. Vai al **324**.

179

Spargi la polvere nel fuoco dell'albero maestro (cancellala dal Foglio d'Identità) e chiudi gli occhi. C'è un lampo accecante, e ne approfitti per recuperare l'equilibrio e attraversare la trave sopra il ponte, mentre gli arcieri vengono abbagliati. Sei quasi all'estremità della trave, quando una freccia ti sibila vicino, colpendo l'albero. Alcuni arcieri sono più rapidi degli altri a recuperare. Seguono altre frecce. Hai l'abilità Intercettazione? Se è così, vai al **330**. In caso contrario, vai al **349**.

180

Dici che la fama di apostata di Bofu è diffusa in lungo e in largo su tutta l'isola, e che lo hai cercato per unirti al suo gruppo.
Lui ti risponde così, "la maggior parte delle persone non si rende conto che il nostro gruppo qui è parte di un ideale in crescita, e un giorno conquisteremo l'isola per contrariare gli dèi che ci deridono!"
Gli assicuri che lo cercavi per questo.
Bofu si aggiusta il cappello sugegasa e ti analizza. Lancia un ciottolo con la Runa del Destino ai tuoi piedi."'Molto

bene, allora, se prendi in mano quella pietra e proclami che rinunci e maledici tutti gli dèi qui e per sempre, ti sarà poi possibile unirti al nostro gruppo."
Esiti, dal momento che gli dèi di Orb non perdonano né dimenticano facilmente gli insensati metodi dell'uomo.
Vuoi fare come chiede? Vai al **191**.
Oppure proclami che la tua fede nell'onnipotente Kwon è incrollabile, e poi avanzi per combattere Bofu? Vai al **171**.

181

Viaggi verso ovest attraverso le montagne innevate della Devozione Infinita, determinato a raggiungere velocemente Iga. Il ritmo inizia a rallentare, quando noti che le piante dei piedi hanno cominciato a sanguinare, lasciando nella neve impronte rosso livido. Non hai nessun segno evidente di ferite e, temendo di aver preso qualche malattia, allunghi il passo. Mezza giornata dopo, una volta che hai raggiunto i boschi al di là delle montagne, ti senti debole e stordito dalla perdita di sangue e ti cominciano a sanguinare anche i palmi delle mani.
La spada utilizzata contro la Komainu si chiama Shukketsu, e racchiude una terribile maledizione di sangue per chiunque osi possederla, che non sia un fedele di Ilexkuneion. Alla fine collassi, senza più rialzarti. Come ultima azione prima di morire, seppellisci la spada nel fango e speri che nessun altro mai la trovi.

182

Ti guardi intorno, mentre ti affretti oltre il cadavere insanguinato, facendo finta di essere in procinto di sentirti male, prima di scivolare bruscamente a sinistra per le doppie porte di bronzo. Fortunatamente le porte sono ornamentali e non bloccate, e così passi all'interno. Vai al **410**.

183

Lo spazio dentro diventa molto più vasto, mentre segui Nao, che avanza faticosamente nella grotta del fiume. Il posto ha un odore umido e putrido, e da qualche parte nella caverna buia senti un profondo rombo selvaggio.

Nao sguaina la spada e mena un fendente a qualcosa più avanti, ma viene scaraventato a lato da una massiccia mano artigliata che emerge dal buio e cade contro la parete della caverna.

Qualcosa si sta facendo strada verso di te, qualcosa di grande, cornuto e mostruoso, la sua pelliccia sporca che mostra la ruvida carne rosa gonfia di muscoli. I suoi occhi sono ciechi, coperti da un putrido pus giallo che gli gocciola giù dal volto e macchia i denti affilati nelle sue fauci spalancate.

Devi combatterlo. Puoi sottrarre 6 punti di Resistenza (dei 22 iniziali) del Demone della Fossa grazie all'attacco di Nao. Cosa hai intenzione di fare?

Esegui un Pugno di Ferro? Vai al **262**.

Esegui un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **271**.

Esegui l'Atterramento Coda di Drago? Vai al **280**.

184

La nevicata si intensifica di nuovo, mentre prosegui, e ti proteggi gli occhi con una mano. Ti ritrovi in cima a una sorta di altopiano dove la strada è almeno relativamente piana. Poi fuori dalle bianche tenebre individui un movimento e ti prepari al pericolo, mentre strisci in avanti.

Vedi una qualche creatura con un paio di corna seduta nella neve. No - non una creatura - ma una giovane donna con un elmo cornuto, vestita di nero, in ginocchio. Sta sanguinando dai piedi e dalle mani e, conficcata nella neve accanto a lei, c'è una spada. Sembra stare riposando, oppure in preghiera, e non ti ha visto. Ti immobilizzi, chiedendoti se sia opportuno annunciarti o sgattaiolare via, quando ti accorgi di due grandi forme nello sfondo. Entrambe sono Komainu di pietra, statue guardiane dei templi a sembianza di leoni, ma una è decisamente viva e si sta muovendo verso l'ignara donna. Cosa hai intenzione di fare?

Urli un avvertimento al **124**, o rimani in silenzio al **140**.

185

Dici a Chigeru che non hai intenzione di concedergli così alla leggera un tentativo di ottenere il vessillo . Lui sorride e si inchina. "È un tuo diritto. Molto bene, che Kwon guidi i tuoi passi, amico mio."
Dicendo questo si avvicina ai due samurai in piedi di fronte alle doppie porte in bronzo e li impegna in una conversazione. Poi improvvisamente prendono a fissare il vuoto, come se fossero in trance, e lui si inoltra oltre le doppie porte di bronzo nella struttura stessa. I samurai poi sembrano ridestarsi, strofinandosi gli occhi e sbattendo le palpebre, ma non danno mostra di ricordare che Chigeru è appena passato accanto a loro.
Se hai intenzione di raggiungere Chigeru allora dovrai tentare qualcosa in fretta. Cosa hai intenzione di fare?
Scali la struttura esterna direttamente fino al tetto? Vai al **10**. (Dati i numerosi appigli nel muro puoi fare questo tentativo anche se non hai l'abilità Arrampicarsi).
Trovi una qualche armatura nera per spacciarti da samurai del Daimyo per ottenere l'ingresso alla dimora? Vai al **27**.

186

Tenti di raggiungere la veloce creatura che scivola attraverso l'acqua, e scorgi le sue fauci piene di denti affilati come rasoi. Questa è un'anguilla gigante, e trafigge un altro partecipante prima che tu abbia la possibilità di colpirla. Ti individua nell'acqua macchiata di sangue e guizza su di te, il suo lungo corpo sinuoso è un fascio continuo di muscoli. Non sarà facile ucciderla qui nel suo elemento naturale, ma in acqua il Colpo del Cobra è la manovra migliore. La sua Difesa è 8. Se l'attacco ha successo e riesce a causare 5 o più di danno, vai al **205**. Se non riesci a colpirlo, o causi meno di 5 punti di danno, vai al **146**.

187

Abbandoni la bianca strada lastricata e avanzi di corsa attraverso la campagna, con il sole che sorge alle tue spalle. Nelle valli il terreno sotto i tuoi piedi è troppo paludoso per poter essere facilmente attraversato, e sulle colline troppo ripido e scosceso per rendere il viaggio agevole, eppure continui con tenacia. Non ci sono sentieri né fattorie in questo deserto, anche se individui un santuario di legno dedicato a Eo su una collina distante, curato da sacerdoti vestiti di oro.

La tua attenzione viene richiamata proprio davanti a te, dal momento che vedi una lunga striscia di stoffa bianca svolazzante nel vento, intrappolata sul ramo di un albero di prugne. Sembra che vi sia sopra una scritta, ma è difficile esserne certi perché il panno continua a sbattere. Ti avvicini e pensi di riconoscervi i sigilli di Morte, Signore delle Afflizioni.

Improvvisamente il panno si libera dal ramo e svolazza direttamente verso di te. Vi rotoli sotto e, nel momento in cui salti in piedi, guardi incredulo come cambi direzione e viri di nuovo verso di te.

Hai sentito parlare di ciò solo nelle storie dell'orrore, perché sei certo che questo è un Ittan-momen, creato da un seguace di alto rango di Morte. Cosa hai intenzione di fare?

Usi l'esca e l'acciarino per dar fuoco a un ramo e far bruciare l'Ittan-momen? Vai al **142**.

Lo prendi in mano e lo premi con forza a terra? Vai al **217**.

Lanci uno shuriken (se te ne sono rimasti) per conficcarlo a un albero nelle vicinanze? Vai al **259**.

188

Un ramo del più vicino albero di ciliegio sbatte su di te, e le sue protuberanze a forma di spine ti bucano la pelle e risucchiano il tuo sangue. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, salti via agilmente dal momento che altri rami ti frustano, e ti allontani rapido. Intuisci che questi alberi devono essere diventati Jubokko, piante che hanno sviluppato una innaturale predilezione per il sangue a causa della battaglia una volta combattuta qui. Si dice infatti che tali alberi produrranno ciliegie gonfie del sangue delle loro vittime.

Rabbrividisci e corri lungo la strada lastricata. Se hai due vessilli, oltrepassi Nasaka e prendi la strada verso ovest, avendo già tutto ciò di cui hai bisogno per completare la prova (vai al **85**). In caso contrario, devi introdurti nella città di Nasaka per cercare un altro vessillo (vai al **270**).

189

Balzi in avanti, colpendo con la pianta del piede il mento di uno dei tuoi avversari. Puoi scegliere quale attaccare.

	Difesa contro Calcio della Tigre che Salta	Resistenza	Danno
1° Sacerdote	7	14	1Dado
2° Sacerdote	6	13	1Dado

Se li hai sconfitti, vai al **228**.

Se almeno uno dei sacerdoti è ancora vivo, usa il pugnale sacrificale seghettato per cercare di colpirti. Se sono entrambi ancora vivi, la tua Difesa è 8; se ne è rimasto solo uno, la tua Difesa è 9. Puoi parare solo uno dei loro attacchi. Se sopravvivi ai loro attacchi, puoi tentare un Colpo del Cobra (vai al **176**), l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **203**) o dare di nuovo un calcio (ritorna all'inizio del paragrafo).

190

Scivoli per avvolgere le gambe intorno al samurai di Eo, mentre la sua brillante katana blu lampeggia su di te, apparentemente permeata di volontà propria che controlla la mano di chi la impugna. La sua Difesa contro il tuo attacco è 7.

Se hai successo, vai al **394**.

In caso contrario, devi perdere 1 dado di Resistenza dal momento che la katana, trattenuta con difficoltà dal samurai, ti procura un taglio . Non puoi parare il colpo.

Se sopravvivi puoi riprovare (ritorna all'inizio del paragrafo). Altrimenti:

Provi a disarmarlo? Vai al **164**.

Lasci stare e lo abbandoni al suo destino? vai al **417**.

191

Raccogli il ciottolo e affermi che da ora in poi rifiuti tutti gli dèi, che possano essere per sempre maledetti. La pietra ti diventa calda in mano e sei costretto a farla cadere o bruciarti, la runa del destino su di essa è incandescente di un rosso cupo. Molti degli uomini che guardano dal boschetto di bambù bisbigliano la loro approvazione, e uno dà un calcio al lamentoso prigioniero e gli chiede se ha sentito ciò che hai detto. La dea del Destino è sicuramente dispiaciuta, e puoi solo sperare che sarai perdonato una volta che tale inganno non sarà più necessario. Devi subire una penalità di -2 al tuo Modificatore della Fortuna finché non ti viene detto il contrario.

Bofu ti dà il benvenuto nel gruppo e condividi con lui un pasto e una bevuta di un rozzo, forte vino di riso chiamato shochu. Ripristina 2 punti di Resistenza. Aspetti fino a quando sono tutti un po' ubriachi prima di dire che devi andare nella foresta per liberarti. Con furtività tagli i legacci del prigioniero, e controlli che stia sufficientemente bene per viaggiare. L'uomo ringrazia timidamente e ti dice che il

Continua

suo nome è Mizo. Scava nella terra vicino al bordo del bosco estraendo una piccola sfera di bronzo e te la regala (annota il Globo di Eo sul Foglio d'Identità), dicendo che è l'unica cosa che è riuscito a salvare dai banditi.
Ti affretti ad allontanarti con lui in silenzio, scomparendo nel bosco, facendo del tuo meglio per cancellare qualsiasi segno delle vostre tracce durante il percorso. Dopo un po' vi ricongiungete al sentiero del bosco procedendo più rapidamente. La pista sterrata prosegue verso ovest per diverse miglia fino a raggiungere una strada lastricata in direzione nord e sud. Qui dici addio a Mizo, fiducioso nel fatto che possa trovare da qui la propria strada e cercare rifugio in un tempio di Eo. Devi decidere se ti stai dirigendo a nord verso Nasaka o a sud verso Takahiri.
Ti dirigi a sud verso Takahiri, la Città dei Ponti? Vai al **195**.
Ti dirigi a nord verso la capitale Nasaka? Vai al **270**.

192

Gli arcieri sulla torre della nave ti individuano mentre ti muovi lungo il pennone della vela e sollevano gli archi.
Se hai l'abilità Intercettazione, vai al **330**. Se non l'hai, ma hai ucciso il capitano, vai al **106**. Altrimenti, vai a **115**.

193

Eludi la mostruosità che ti sta caricando e sferri un Pugno di Ferro al suo collo. La pelle del Komainu è di solida pietra, e riesci solamente a ferirti malamente la mano. Devi subire una penalità di -2 al tuo Modificatore di Pugni fino a quando non ti viene detto di ripristinarlo. Proteggendo la tua mano ferita indietreggi mentre il Komainu si prepara a caricarti di nuovo. Cosa hai intenzione di fare?
Scappi? Vai al **311**.
Salti di lato mentre sta caricando e cerchi di raccogliere la spada? Vai al **326**.

194

Prendi un fermaglio da capelli di bambù, ed è quello corto. Tenti di non mostrare alcuna emozione, ma non puoi fare a meno di sentirti euforico. Il destino ha scelto te.

Aiko appare delusa per il fatto di non avere la possibilità di guadagnarsi il vessillo, mentre Daon non mostra alcuna emozione. Gorobei commenta che questa è una opportunità di metterti alla prova.

Si uniscono tutti a Canto del Vento nell'augurarti buona fortuna mentre sparisci nel tunnel buio e vi strisci dentro. Il tuo respiro riecheggia lungo il tunnel di pietra, e puoi quasi sentire il peso della terra che da sopra preme su di te. In fondo al corridoio raggiungi un portellone di ottone. Fai un respiro profondo e ti fai strada per uscire dalla botola dietro un'urna gigante e all'interno di una grande stanza buia.

La stanza è illuminata da un'unica, tremolante candela. A poco più di venti passi di distanza, addormentato su un divano in una stanza altrimenti scarsamente decorata c'è un uomo di mezza età vestito con un kimono viola - presumibilmente Mutari. Posata sul pavimento di legno al suo fianco c'è una katana inguainata, la cui elsa è decorata con falchi in picchiata.

Ti ricordi dell'avvertimento di Canto del Vento a proposito del pavimento progettato per allertare Mutari dell'approssimarsi di estranei. Mutari si agita nel sonno, rotolandosi con un sospiro e mormorando prima di tornare in un sonno profondo. Se hai l'abilità Arrampicarsi e desideri utilizzarla, puoi usare gli artigli del gatto per scalare il soffitto di legno. Vai al **168**.

In alternativa:

Provi a correre per afferrare la Katana del Falcone? Vai al **67**.

Scagli uno shuriken contro Mutari, e poi corri per afferrare la Katana del Falcone? Vai al **134**.

195

Avanzi spedito, mentre prosegui dritto lungo la strada per Takahiri, la "Città dei Ponti" che si trova a cavallo del fiume Acqua Bianca che si divide poi in un estuario verso il mare infinito. È già notte quando raggiungi la fila degli agricoltori alle porte della città, dal momento che tutti coloro che arrivano in città devono lavarsi prima di entrare. Gettano sguardi invidiosi alla fila di visitatori facoltosi che vengono accompagnati nelle lussuose case da bagno.
Te ne stai fermo pazientemente e attendi il "lavaggio dei poveri" - un secchio di acqua fredda che viene gettato su di te da un addetto annoiato. Trovi la sensazione molto

rinfrescante dopo il lungo viaggio, e procedi attraverso il cancello che gocciola acqua.
Le strade sono pulite e silenziose, nonostante praticamente non ci sia nessun samurai intorno. Oltrepassi un grande tempio dedicato a Zarahrayal, la dea della seduzione, che sta accogliendo la sua folla serale, come testimoniano i crescenti rumori di rapporti carnali provenienti dall'interno.
Passi su un ponte di legno incurvato e ti fai strada lungo le strade con sale da gioco, sale da sake e case di piacere, tutte in fermento con i ricchi avventori e la baldoria.
Fai un paio di domande discrete nelle sale da sake sul vessillo bordato d'oro del Daimyo, e ottieni sempre la stessa risposta: è appesa nel Palazzo delle Stelle Cadenti dove il Daimyo ogni notte di questa settimana sta ospitando una serie di balli per festeggiare una qualche festività locale. Il palazzo è aperto a tutti coloro che intendono competere per una ricompensa in oro, ma ciò non è privo di pericoli.
Attraversi un altro ponte verso il palazzo del Daimyo quando percepisci un movimento a sinistra nella strada altrimenti deserta.
"Quali affari conduci a Takahiri, straniero?" arriva una voce da un vicolo buio. "Tu non sei un semplice viaggiatore."
Un uomo dall'aspetto severo esce dal nascondiglio e vedi che è vestito di nero con una fascia rossa verticale. È armato di dardi e porta un gancio da arrampicata, e ha una spada e un arco a tracolla sulla schiena.
Gli chiedi chi sia.
"Sono Nao, uno specialista nell'infiltrarsi negli edifici, che rappresenta il sindacato Bakuto. Mi è stato detto che stavi facendo domande sul palazzo del Daimyo".
Cosa hai intenzione di fare?
Gli dici di farsi gli affari suoi? Vai al **327**.
Lo rassicuri che qui sei solo un visitatore venuto a sperimentare la famosa vita notturna? Vai al **337**.
Dici che hai intenzione di prendere qualcosa dal Daimyo di Takahiri? Vai al **347**.

196

Dici allo spirito che non gli credi, e che rimarrà intrappolato. Come risposta ricevi solo silenzio e le sembianze di Aiko diventano di nuovo indistinte e inconsistenti. Prima di poter essere adescato da ulteriori parole di inganno, lasci la stanza e prosegui lungo il corridoio fino alla porta all'estremità. Non te ne rendi conto, ma sei stato maledetto per la tua decisione, e subisci una penalità di -1 al Modificatore per il tuo prossimo lancio di dadi in combattimento.

Vai al **348**.

197

Con un lamento straziante l'Ittan-momen viene ridotto in cenere. Ora che il pericolo è passato ti ricordi qualcosa in più sulla storia di queste bizzarre entità. I seguaci di alto lignaggio della Morte vengono mummificati in una cerimonia di imbalsamazione che li conserva perfettamente - si dice che se vengono lasciati indisturbati per un centinaio di anni, poi le bende dell'imbalsamazione diventano un Ittan-momen che si strappano dal proprio ospite e volano nel vento della notte per cercare delle vittime da uccidere per il proprio padrone, il Signore delle Afflizioni.

Puoi raccogliere un shuriken, se ne hai utilizzato qualcuno in questa lotta. Nelle vicinanze, alla base di un albero di prugne, trovi i resti di una recente vittima dell'Ittan-momen - un samurai strangolato nella sua immacolata armatura laccata di bianco. La sua katana è incollata nel fodero da qualche sostanza quasi invisibile, e ti chiedi se qualcuno lo abbia mandato qui deliberatamente a morire.

Bevi in un ruscello vicino prima di continuare a muoverti verso ovest. Il paesaggio è incredibilmente pittoresco con cascate tintinnanti, tranquilli boschetti di bambù e fiori selvatici che crescono su affioramenti rocciosi, ma rimani

in guardia. Dopo alcune ore il terreno diventa più facile da attraversare, e nel tardo pomeriggio trovi una strada sterrata che conduce ad alcune fattorie isolate.
Alla fine ti trovi su una strada pavimentata ricoperta di vegetazione che passa attraverso i resti di vari insediamenti che sono stati distrutti durante la grande guerra civile. Di notte ti riposi in un mucchio di pietre annerito dal carbone che una volta era una casa, sebbene il sonno sia agitato. Puoi ripristinare 2 punti persi di Resistenza.
Vai al **129**.

198

L'unica risposta alle tue preghiere è l'ululato lamentoso del vento e lo scricchiolio dei tuoi passi attraverso la neve, mentre fatichi nell'oscurità con Daon sulla schiena.
Vai al **25**.

199

Ti distendi in acqua, completamente immobile, fingendoti morto, e l'anguilla gigante cerca prede più allettanti da cacciare, sbattendo i concorrenti in difficoltà ancora e ancora fino a quando nessuno rimane in vita. Vieni colpito accidentalmente dai suoi attacchi, ma rimani completamente inerte e la bestia non mostra alcun interesse per te.
Si arrotola in un angolo, sazia. Dall'alto delle finestre della galleria i ricchi signori applaudono l'orgia di violenza. Uno di loro tira una leva. Si apre una botola alla base del pavimento, risucchiando l'acqua verso il basso e con essa tutti coloro che si trovano nella vasca. L'enorme peso dell'acqua che scorre trascina giù anche te. Vai al **250**.

200

Prendi un fermaglio da capelli di bambù, ma è lungo. Tenti di non mostrare alcuna emozione, ma non puoi fare a meno di maledire silenziosamente la tua sfortuna e il rammarico di non esserti dato da fare da solo per tentare di rivendicare il premio.
Il destino è con Gorobei, che estrae uno fermaglio corto con una risatina. Dopo che tutti gli augurano buona fortuna, fa qualche profondo respiro e si infila nel tunnel.
Tutti voi aspettate con ansia. Canto del Vento intona una preghiera silenziosa per Illustra. Aiko passeggia inquieta, mentre Daon siede a gambe incrociate ed entra in una leggera meditazione.
Senti il suono di un gong che viene colpito da qualche parte negli edifici centrali, e grida di allarme. Daon apre gli occhi e si mette in piedi.
"Dovremmo vedere se possiamo dare una mano?" dice Aiko.
Canto del Vento scuote la testa. "O è ormai troppo tardi per Gorobei, o ha avuto successo. Senza Mutari questi ronin si disperderanno. Quando i miei samurai ritorneranno dalla tenuta di mio marito non ci sarà più nessuno a guidare la resistenza contro di loro". C'è un suono strascicato di qualcuno che si avvicina nel tunnel, e ognuno rimane in tensione fino a quando Gorobei non emerge con un sorriso a trentadue denti. Lo squarcio da katana che ha sul petto che appare doloroso, ma lo sopporta stoicamente. Nella sua carnosa mano sinistra c'è la Katana del Falcone nel suo fodero, che pone con reverenza ai piedi di Canto del Vento prima di inchinarsi.
"Mutari è morto", dice. "Presto Lemné sarà di nuovo sotto la sua legittima amministrazione."
Canto del Vento lo tocca leggermente sulla spalla e gli ordina di alzarsi. Fruga nel suo kimono e gli porge una pezza di seta ripiegata. La apre per rivelare un vessillo viola che porta una luna nera, bordata d'oro. Gorobei ha

guadagnato uno dei due vessilli di cui ha bisogno per garantirsi la prova finale per diventare Maestro, ma tu hai ancora tutto il tempo di ottenerne due durante il tuo viaggio per tutta l'isola.

Come gruppo vi affrettate a uscire dai territori di Canto del Vento, e ritornate al punto in cui i portantini e i due samurai sono in attesa. Canto del Vento dice che siete invitati a riposare durante la notte sulla sua nave al porto.

Daon e Gorobei cambiano di nuovo i propri vestiti da portantini in quelli soliti da monaci. Daon annuncia di non aver bisogno di riposo, si inchina e se ne va immediatamente. Aiko cambia i propri indumenti da ninja con un cappello di paglia e degli abiti dorati di una sacerdotessa di Eo, Principe della Pace e del Bene. Poi, con un sorriso a tutti voi, scompare nella notte. Gorobei vi augura buona fortuna, e dice che riposerà durante la notte a Lemné prima di considerare la sua prossima mossa visto che la ferita al petto non è completamente guarita.

Ti travesti da semplice pellegrino e consideri la tua prossima mossa - Suma e Nara sono le città più vicine, ma anche quelle più vicino ai tuoi avversari. Hai ancora bisogno di due vessilli prima di dover correre a ovest per completare il viaggio entro il termine di cinque giorni. Cosa hai intenzione di fare?

Lasci Lemné lungo la strada a nord verso il castello di Suma? Vai al **167**.

Lasci Lemné lungo la strada a sud verso l'antica città di Nara? Vai al **177**.

Cerchi di evitare ulteriore competizione e lasci Lemné attraverso la campagna, in direzione ovest verso Takahiri (la malfamata Città dei Ponti) o verso Nasaka (la capitale)? Vai al **187**.

201

Trattieni il respiro, mentre ti affretti nel fumo soffocante. Il calore e i fumi sono opprimenti e ti lacrimano gli occhi, e attraverso la foschia puoi solo distinguere che i marinai stanno estinguendo il fuoco versandogli sopra della sabbia. Anche così, qui non puoi sopravvivere a lungo. Cosa hai intenzione di fare?

Ti arrampichi sul sartiame attraverso il fumo? Vai al **80**.
Mantieni il fumo tra te e lo sciame e ti precipiti sul timone della nave? Vai al **267**.

202

Il Jikininki cerca di afferrarti. Fai un passo avanti e lo blocchi, cercando di bilanciare il peso per scaraventare questa mostruosità a terra.

Jikininki
Difesa contro Atterramento a Mulinello: 8
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado*

* Ogni volta che il Jikininki ti infligge dei danni, tira un altro dado. Se il risultato è 6, affonda su di te i denti simili a pugnali e raddoppia il danno

Se hai successo, puoi proseguire con un pugno (vai al **162**) o un calcio (vai al **175**), aggiungendo 2 al Modificatore di calci o pugni e al danno solo per questo attacco, dato che cerchi di colpirlo mentre è a faccia in giù.
Se non riesce nel tentativo di atterramento, il Jikininki cerca di schiacciarti con le sue braccia muscolose. La tua Difesa contro questo attacco è 5.
Se sopravvivi al suo attacco eseguirai un Colpo del Cobra (vai al **162**) o un Calcio della Tigre che Salta (vai al **175**)?

203

Salti coi piedi avanti verso uno dei sacerdoti, cercando di avvolgere i tuoi piedi attorno alla sua testa in modo da mandarlo a terra. Puoi scegliere quale attaccare:

	Difesa contro Denti della Tigre	Resistenza	Danno
1° Sacerdote	5	14	1Dado+1
2° Sacerdote	5	13	1Dado+1

Se hai successo, puoi utilizzare un Colpo del Cobra (vai al **176**) o un Calcio della Tigre che Salta (vai al **189**), aggiungendo 2 al Modificatore di calci o pugni e ai danni solo per questo attacco, poiché il sacerdote si trova prono sul pavimento.
Se non riesci ad atterrarlo, i sacerdoti ancora vivi cercano di farti a fettine con i loro pugnali sacrificali seghettati - ognuno dei due attacca separatamente. Se ne sono rimasti due in vita, la tua Difesa è 7; se ne è rimasto solo uno, la tua Difesa è 8. Puoi parare solo uno dei loro attacchi. Se sopravvivi, ora puoi utilizzare il Colpo del Cobra (vai al **176**), o il Calcio della Tigre che Salta (vai al **189**).

204

Auguri buona fortuna a Chigeru, e gli dici che non tenterai di penetrare nella struttura fino a sera.
Lui sorride e si inchina. "Allora l'onore del primo tentativo è mio. Potrai pensare a questo momento quando diventerò Gran Maestro! Possa Kwon guidare i tuoi passi, amico mio."
Conclude, camminando verso due dei samurai a guardia del palazzo, e li impegna in una conversazione. Poi improvvisamente guardano in lontananza, come se fossero in trance, e lui supera le doppie porte di bronzo nella struttura stessa. I due samurai poi sembrano tornare in sé, apparentemente senza alcun ricordo di colui che è semplicemente scivolato davanti a loro.
Cammini oltre per aspettare su una panchina di pietra in un giardino di rocce al di fuori di un tempio di Avatar l'Unico, Essenza di Luce, da dove ti è possibile tenere d'occhio il vessillo. Le persone passano veloci, occupate dalle proprie commissioni quotidiane e non vedi l'ora che cali la notte per poterti infiltrare nel palazzo sotto la copertura delle tenebre.
Per passare il tempo dai uno sguardo alla città, avvistando un angolo di parco all'interno delle mura cittadine dove i cervi vagano liberamente tra i visitatori della città.
Il senso di pace viene sconvolto da un urlo agghiacciante che riempie l'aria, proveniente dalla cima della residenza del Daimyo. Ti rizzi immediatamente in piedi, e anche tutti gli altri nelle vicinanze sollevano lo sguardo.
Il vessillo del Daimyo sventola ancora sull'asta. Poi una poltiglia sanguinante viene scaraventata dal tetto, spappolandosi sul terreno lastricato tra le urla di orrore dei passanti. Anche se il cadavere è senza testa, puoi dire che si tratta di Chigeru.
I sacerdoti di Avatar si precipitano fuori dal tempio dietro di te, una moltitudine di abiti bianchi e sandali scalpiccianti. Quando vedono le orribili condizioni del morto chinano il capo coperto dal copricapo bianco e le loro preghiere di

guarigione svaniscono nel silenzio. Parlano invece con i samurai del Daimyo, i quali abbandonano le porte di bronzo per formare un cordone intorno al corpo.
Dal labiale dei sacerdoti capisci che questa non è la prima volta che un evento del genere si verifica negli ultimi tempi. Senti un'ondata di rabbia per la morte di Chigeru, ma cerchi di calmarti. Cosa hai intenzione di fare?
Ti avvicini ai samurai e dici loro che sei un amico di Chigeru, e che esigi giustizia per il suo omicidio? Vai al **136**.
Sfrutti la distrazione per sgattaiolare attraverso le porte incustodite nella residenza del Daimyo per indagare di persona? Vai al **182**.
Contieni la tua rabbia e lasci la zona fino a sera, e poi provi a scalare la residenza del Daimyo? Vai al **313**. (Dati i numerosi appigli nel muro puoi effettuare il tentativo anche se non hai l'abilità Arrampicarsi).
Lasci il cadavere di Chigeru alla cura dei sacerdoti di Avatar e decidi che non ha senso buttare via la tua vita per questo vessillo, dirigendoti invece a Takahiri? Vai al **289**.

205

Conficchi le dita in faccia all'anguilla gigante, facendole esplodere un occhio e scoppiare l'orbita. La creatura scatta via, dibatte la coda, falciando nel panico più assoluto i concorrenti ancora vivi. In alto, accanto alle finestre della galleria, i ricchi signori guardano con rabbia, e uno di loro tira una leva. Si apre una botola nella base del pavimento, che aspira l'acqua verso il basso e con essa tutti coloro che si trovano nella stanza. Resisti alla corrente, ma il puro peso del flusso d'acqua infine ti trascina giù. Vai al **250**.

206

Racconti a Daon come hai salvato Chigeru dagli Adoratori di Vile, solo per vederlo poi perire a Nara.

"Povero piccolo uomo," dice Daon, "non ho mai avuto modo di conoscerlo tanto quanto avrei dovuto. Ci sono state troppe cattive notizie in questo viaggio - tra le altre cose, sono caduto in un'imboscata dei monaci della Mantide Scarlatta che erano in attesa dei seguaci di Kwon. Qualcuno ha orchestrato tutte queste avversità contro di noi."

Puoi solo essere d'accordo con lui e speri di avere la possibilità di regolare i conti durante il prossimo viaggio.

Daon cammina senza sosta come una tigre in gabbia. Dice che ti dovresti prendere un po' di riposo dal tuo calvario contro i calabroni, e che veglierà su di te mentre aspettate Gorobei. Ti siedi a gambe incrociate e cadi in meditazione. Senti lo sguardo di Kwon su di te in questa prova cruciale, elevando il tuo spirito abbattuto e alleviando la stanchezza delle tue membra. Puoi ripristinare 1 punto di Energia Interiore, e 2 di Resistenza.

Dopo un po' Daon ti chiama ad alta voce e rabbrividisci mentre il tuo spirito rientra nel corpo, i tuoi occhi si riaprono di scatto. Vedi un altro viaggiatore sulla strada. È Gorobei, la sua sagoma alta e muscolosa lo rendono distinguibile anche da lontano. Il vostro incontro con lui è triste. La morte dei vostri due compagni è un grave peso su tutti voi, mentre gli spieghi ciò di cui siete stati testimoni.

Gorobei scuote la testa, borbottando incredulo. "Avrei dovuto sapere che c'era qualcosa di sbagliato in questa prova," dice, "c'erano tante più difficoltà sul percorso questa volta."

Cogli l'occasione per rivoltare il tuo costume da ninja in modo che appaia il lato bianco, sperando di mimetizzarti meglio sul terreno innevato. Daon solleva un sopracciglio ma non dice nulla. Presto tutti e tre vi muovete a ovest verso le Montagne della Devozione Infinita, lasciandovi alle spalle la tomba di Aiko. Vai al **338**.

✲ ✲

207

La tua mano vola alla bocca per posizionare l'ago che sputi fuori nella carne gonfia del Jikininki. Lui non si arresta, né rallenta la sua avanzata e, sbilanciato, devi applicare -1 al Modificatore del tuo prossimo tentativo di colpire la creatura. Tenterai:

Un Pugno del Cobra? Vai al **162**.
Un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **175**.
Un Atterramento a Mulinello? Vai al **202**.

208

Scivoli per effettuare un Atterramento Coda di Drago e la tela della Jorogumo vola innocua sopra di te. La Difesa della Jorogumo contro il tuo atterramento è 6. Se il tuo tentativo ha successo, allora non riesci a far cadere questa creatura dalle molte zampe, ma la fai vacillare all'indietro sbilanciandola. Vai al **308**. Se invece non hai successo, vai al **339**.

209

Daon sbuffa un po' mentre il palanchino viene trasportato in salita, ma Gorobei non tradisce neanche il minimo sforzo. Dalla tua posizione capovolta puoi vedere che la strada da seguire è sbarrata da una serie di cancelli di ferro chiusi che sono sorvegliati da una mezza dozzina di samurai mercenari.

Aiko chiama il ronin dall'interno del palanchino; la sua voce è una perfetta imitazione di quella di Canto del Vento, "Io sono la legittima erede di Lemné e non voglio che mi sia negato l'ingresso nella mia casa!"

Due dei ronin estraggono la loro katana e si avvicinano al palanchino. Improvvisamente Aiko esplode un Calcio della Tigra che Salta in faccia al nemico più vicino. Ti lasci cadere giù dal palanchino e rotoli lateralmente mentre Gorobei e Daon lo abbandonano per unirsi alla lotta a fianco dei samurai di Canto del Vento. C'è un ronin, attualmente non impegnato in battaglia, che sta cercando di farsi strada per attaccare Aiko da dove non può essere visto.

Cosa hai intenzione di fare?

Attacchi il ronin non ingaggiato? Vai al **236**.

Sfrutti il momento di distrazione per scivolare oltre il muro e poi dentro la residenza di Canto del Vento, cercando di essere il primo a scoprire Mutari e a rivendicare il premio? Vai al **266**.

210

Aiko trasporta i vostri strumenti da ninja, mentre vi affrettate, ma innumerevoli samurai vi fronteggiano estraendo la loro katana. Lanci tutti gli shuriken rimasti prima di essere costretto a impegnarti in combattimento.
Tu, Aiko e Daon mettete in campo un'ultima, impavida resistenza, lottando schiena contro schiena, uccidendo molti nemici. Alla fine però venite sopraffatti dal numero dei samurai e fatti a pezzi. I tuoi resti sono raccolti la mattina successiva e utilizzati per alimentare i cani da guardia del Daimyo Arai.

211

Scatti verso il lato della nave, scaraventando a terra un marinaio che ti si para davanti cercando di bloccare la tua corsa. Lo sciame di calabroni riesce comunque a superarti, raggruppandosi poi sopra il parapetto della nave fino a formare un ostacolo letale davanti a te.
Tira un dado e sottrai il risultato dalla tua Resistenza. Se sei ancora vivo, sei costretto a fuggire verso il centro della nave, dove il ponte divampa in fiamme e il fumo toglie il respiro.
Vai al **201**.

212

Le porte si aprono non appena ti avvicini al Palazzo delle Stelle Cadenti, una sontuosa struttura dalla forma di foglia di loto.

Delicatamente scolpito sulla facciata esterna delle porte noti un bassorilievo raffigurante dei bagnanti che giocano in un fiume. Non appena entri nei giardini immacolati, noti subito che più della metà del Palazzo è privo di tetto e non ammobiliato.

Due samurai in armatura laccata blu ti invitano a unirti a un gruppo di uomini e donne in fila che, come te, non hanno un invito formale. Queste persone sono comuni cittadini, a quanto pare, arrivati qui per guadagnare un po' d'oro in una delle competizioni organizzate dal Daimyo.

Altri due samurai in armatura laccata blu sorvegliano il vostro gruppo, assicurandosi che ognuno si lavi mani e piedi in una fontana costruita in marmo, prima di sciacquarsi la bocca con l'acqua della sorgente, come in un rituale di purezza. Dopodiché vi ordinano di liberarvi di armi e calzature in modo da poter essere ammessi all'interno dei cancelli dorati. La sua decadenza è incantevole. Sul pavimento di vetro c'è una piscina contenente ogni varietà di pesce, l'arredamento è rivestito di seta e le pareti sono ornate di oro e decorate con sorprendenti immagini di samurai spazzati via da uno Tsunami. Guardandoti intorno nella sala noti alcuni Aka-name al guinzaglio, si tratta di strane creature simili a umanoidi rossastri non più grandi di un cane, la cui lunga lingua sembra fatta per leccare via ogni sorta di sporcizia.

Ad ognuna delle dieci persone che compongono il vostro gruppo viene dato un cappello a forma conica, da legare sotto il mento, e con un numero scritto sopra. Successivamente venite tutti guidati fino ad arrivare in mezzo a una grande stanza circolare riempita d'acqua fino ai fianchi.

I concorrenti entrano bruscamente nell'acqua gelida e non

appena entri anche tu ti accorgi che intorno alla stanza ci sono numerose aperture ad arco da dove puoi vedere ricchi invitati piazzare scommesse freneticamente.
In fondo alla stanza c'è una pila di lingotti d'oro, per metà sommersa dall'acqua, e su di un palo, nella parete alle spalle della pila, vedi un vessillo bianco ricamato in oro raffigurante il simbolo di una genziana blu.
Uno dei samurai in armatura laccata blu fa un passo in avanti: "Chiunque rimarrà in piedi alla fine, potrà portarsi via tutto l'oro che è in grado di trasportare. Per ordine del Daimyo, dichiaro che la competizione abbia inizio!"
Dopodiché entrambi i samurai escono velocemente dalla stanza sbarrando la porta dietro di loro.
Improvvisamente si apre un pannello laterale al di sotto del livello dell'acqua. Dal movimento disturbato di essa, ti accorgi che qualcosa di lungo e scuro sta nuotando all'interno della stanza. In un attimo la creatura morde un concorrente, dividendolo quasi in due macchiando l'acqua di sangue. Cosa fai?
Ti avvicini alla creatura e la colpisci con il Colpo del Cobra? Vai al **186**.
Utilizzi il respiratore (se fa ancora parte del tuo equipaggiamento ninja) e ti nascondi sotto il cadavere del concorrente? Vai al **174**.
Usi l'abilità Morte Apparente (se ce l'hai) e decidi di galleggiare a pelo d'acqua fingendoti morto? Vai al **199**.
Provi a scappare attraverso il pannello laterale da cui è venuta la creatura? Vai al **233**.

213

Ti lanci in combattimento contro i due sacerdoti guerrieri, ma l'incantatrice pronuncia formule magiche e batte un pugno sul palmo della mano. Una catena di energia tenebrosa si forma intorno a te, bloccando ogni tuo movimento. ti divincoli ma finisci per cadere a terra, impotente. Se hai l'abilità Evasione, puoi liberare un braccio e attaccare l'incantatrice. Vai al **235**.

Altrimenti, lei ti si avvicina con un sorriso malefico: "Ah, Il Signore del Fuoco Purificatore ci ha donato un'altra vittima da interrogare". Ti senti ammaliato dai suoi occhi, incapace di morderti la lingua per ucciderti – incapace di muoverti del tutto. I due sacerdoti guerrieri ti torturano con i coltelli. Passeranno molti giorni prima che abbiano finito con te.

214

Rin ascolta la tua storia pazientemente e accetta di aiutarti: "Kwon è un onorabile Dio i cui seguaci combattono con ardore e fede. Ho camminato per queste terre e conosco i movimenti delle tribù Bakemono. Ti posso guidare attraverso una strada sicura se viaggerai con me".

Devi dirigerti a Iga rapidamente e in modo sicuro, ma sei abituato a viaggiare da solo.

Accetti il suo aiuto? Vai al **229**.

Rispondi che preferisci viaggiare da solo. Vai al **64**.

215

L'unica risposta alle tue preghiere è l'ululato lamentoso del vento e lo scricchiolio dei passi sulla neve mentre ti trascini nell'oscurità portandoti Daon sulla schiena. I tagli sulla pelle, dovuti al vento secco e gelido, si stanno congelando e i tuoi muscoli stanno per collassare. Tira 2 dadi +2 e sottrai il numero dalla tua Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **25**.

216

Riesci quasi a schivare il colpo di Katana – perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, crolli intenzionalmente a terra immobile fingendoti morto. Il ronin esita un attimo prima di accertarsi che tu sia morto, abbastanza per consentirti di abbassare il ritmo cardiaco e la respirazione rendendoli impercettibili. La pelle fredda e pallida e il sangue che zampilla intorno a te fanno il resto.
"Lascialo stare", grida Mutari, "Ci serve vivo per consentire al Metsuke di indagare su di lui e su come ha fatto a entrare. Portalo al giardino roccioso e raddoppia le guardie intorno al perimetro!"
Sei sollevato da diversi ronin che ti trasportano all'esterno della stanza in direzione del cortile. Ti stendono sulla ghiaia e ti rubano tutti i tuoi Shuriken, festeggiando come se fossero un trofeo di guerra (prendi nota che hai perso tutti i tuoi Shuriken).
Mentre attendono l'ufficiale, un ronin ti da un calcio deridendoti del fatto che dopotutto i ninja non sono così forti come si racconta nelle storie. Un'altro ronin inizia a toglierti la cappa ninja curioso di vedere il tuo volto. Improvvisamente sputi nell'occhio del ronin e balzi indietro riportando il battito cardiaco alla sua normale velocità. Corri oltre l'incredulo ronin e scappi verso l'esterno dei giardini per poi proseguire al di fuori del complesso.
Non vedi nessuna traccia di Canto del Vento o degli altri concorrenti, probabilmente sono passati da un'altra strada. Alle tue spalle senti il rumore dei ronin che ti stanno già dando la caccia quindi decidi subito di scappare da Lemné.
Cosa fai?
Vai a nord verso il Castello di Suma? Vai al **167**.
Vai a sud verso l'antica città di Nara? Vai al **177**.
Cerchi di evitare ulteriori competizioni e ti allontani da Lemné dirigendoti a ovest verso Takahiri (la malfamata Città dei Ponti) o Nasaka (la capitale)? Vai al **187**.

217

Afferri l'Ittan-momen con entrambe le mani cercando di levartelo di dosso ma la creatura continua a contorcersi su se stessa avvolgendosi sempre di più intorno a te.
Se vuoi usare la forza bruta, ed hai Energia Interiore disponibile, ti puoi strappare di dosso la creatura e dargli fuoco usando il tuo acciarino. Cancella 1 punto di Energia Interiore dal Foglio d'Identità e vai al **197**.
Altrimenti devi usare la tua destrezza. Effettua un tiro di attacco contro una Difesa di 8. Se hai successo, sbatti l'Ittan-momen a terra tenendolo fermo con il ginocchio e poi gli dai fuoco. Vai al **197**. Se fallisci, vai al **24**.

218

Prendi il tomo dal samurai e, consapevole dell'esito della battaglia, gli dici addio. Aggiungi il Tomo di Xi al tuo Foglio d'Identità.
Tu e Rin liberate i due cavalli dal carro e cavalcate velocemente verso ovest. Voltandoti vedi i samurai che combattono contro i numerosi Bakemono ma ormai non puoi fare più niente per aiutarli, puoi solo ammirare il loro coraggio.
"Loro sono veri samurai", dice Rin, "È veramente un peccato che le loro onorevoli vite debbano finire per mano di quelle ignobili creature".
Cavalcate finché i vostri cavalli sono stremati dopodiché, dopo averli liberati, proseguite a piedi. Nonostante l'evidente stanchezza, Rin sembra non lamentarsi della tua fretta. Vai al **382**.

219

Rin estrae la sua Katana per combattere l'abominio che si sta avvicinando verso di lui. Non appena fai un passo in avanti per andare in aiuto di Rin, una seconda grottesca creatura esce dalla boscaglia parandosi proprio di fronte a te. È verde come una ferita incancrenita, con una bocca piena di denti affilati e, sul viso, pustole pulsanti pronte a scoppiare. Si tratta di un Jikininki, una progenie mutante del Dio Nil, la Bocca del Vuoto – un crudele abominio che si aggira nei luoghi selvaggi in cerca di cadaveri. Devi sconfiggere il Jikininki. Cosa fai?

Lo colpisci con il Colpo del Cobra? Vai al **162**. Lo colpisci con un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **175**. Effettui un Atterramento a Mulinello? Vai al **202**. Usi gli Aghi Avvelenati, se hai questa abilità e vuoi usarla? Vai al **207**.

220

"Io sono fedele a ciò che è giusto", affermi. "In caso di un'ingiusta guerra, sarei costretto a combattere contro i miei fratelli monaci".

Il Maestro sospira. "E chi può giudicare cosa sia giusto o sbagliato? Tu? Non credo... solo gli Dei possono decidere cosa sia giusto o sbagliato in questo mondo, ed è a loro che dobbiamo giurare la nostra fedeltà. Ora devi andartene."

Te ne vai come ordinato dal Maestro e ti incammini verso Nasaka? Vai al **285**.

Chiedi al Maestro di darti un'altra possibilità per dimostrargli il tuo valore? Vai al **390**.

221

Scatti in avanti e con un grido di battaglia effettui un calcio volante in direzione dello sciame, nonostante non ci sia un vero e proprio punto dove mirare, tuttavia gli insetti si raggruppano formando una sorta di scudo come per proteggersi dal tuo attacco.

La Difesa dello sciame è 6. Se lo sconfiggi, vai al **362**. Altrimenti, vai al **148**.

222

Senti che il destino è dalla tua parte in questa competizione, considerando che possiedi due vessilli e adesso ti puoi concentrare a oltrepassare le Formidabili Montagne della Devozione Infinita. Ancora vestito come un semplice viandante, ti incammini verso la strada a sud in direzione delle montagne, la via più diretta verso il tuo obiettivo finale, Iga. Non appena scorgi la città all'orizzonte, ti fermi al lato della strada per concederti un po' di riposo, consapevole che anche gli altri concorrenti dovranno passare per forza da quella medesima via e che quindi non

potrai non accorgerti di loro.
Il riposo ti fa recuperare fino a 4 punti di Resistenza. Tutto quello che ti resta da fare è di raggiungere il Maestro dell'Alba a Iga, entro i prossimi 3 giorni, in modo da poter accedere alla prova finale per diventare Gran Maestro dei 5 Venti. Vai al **230**.

223

Yaris spunta da dietro le spalle di Aiko e con un calcio carico della sua furia, scaraventa a terra il samurai. Yaris ti invita a seguirlo prima che le guardie vi diano la caccia.
"Questa era un'uscita segreta costruita per il Daimyo molti anni fa", dice Yaris, mentre strappa un arazzo dal muro rivelando una scala nascosta. "Dovremo sbucare da qualche parte vicino alle mura esterne".
Aiko si incammina giù per la scalinata segreta precedendoti, ma noti che Yaris sembra rimanere leggermente indietro. Arresti la tua discesa non appena ti accorgi che Daon si ferma proprio davanti al lui.
Yaris ringhia a Daon, "Corri Monaco! Ho sempre desiderato passare gli ultimi istanti della mia vita combattendo questi samurai!".
"E perché faresti questo mentre noi - tuoi nemici - scappiamo?" chiede Daon.
"Ho infranto le nostre leggi interne uccidendo i miei confratelli monaci per soddisfare il divertimento del Daimyo e ho permesso che i deboli fossero sottomessi dai forti. Ma non succederà mai più. Non combatto per difendere voi, il mio debito l'ho già ripagato, combatto per onorare il sacro Vile perché siamo forti e vinceremo!".
Afferri Daon per un braccio prima che inizi un combattimento contro il vostro improbabile liberatore, e insieme sparite giù per la scalinata.
L'ultimo rumore che udite provenire da sopra è Yaris che lancia un grido di battaglia sfidando i samurai in

Continua

combattimento a singolar tenzone.
Percorrete il tunnel fino ad arrivare a una porta nascosta che conduce alle mura esterne. Aiko vi aiuta a oltrepassare le mura fino al raggiungimento di una zona sicura. Non molto lontano sentite le grida e l'abbaiare dei cani che vi stanno dando la caccia.
Aiko vi informa che sarebbe più sicuro dividersi in quanto sareste più difficili da rintracciare. Accetti senza discutere, pensando che in questo modo complicherete la vita ai vostri inseguitori. Decidi di proseguire per la strada che porta nella parte ovest della città mentre Daon e Aiko scelgono altre vie per proseguire il loro cammino. Ti incammini così verso la prossima tappa del tuo viaggio. Vai al **374**.

224

Se hai scelto il Calcio della Tigre che Salta, vai al **119**.
Se hai scelto l'Atterramento della Coda di Drago, vai al **208**.
Se hai scelto l'Atterramento dei Denti di Tigre, vai al **144**.
Altrimenti, vai al **257**.

225

Nuoti verso l'ancora e, non appena la raggiungi, inizi ad arrampicarti su per la catena. Le spine, presenti su di essa, la rendono più ostica da scalare, e nonostante i tuoi sforzi per evitarle finisci inevitabilmente per ferirti più volte. Perdi 2 punti di Resistenza.

Una volta raggiunta la cima, ti affacci al bordo della nave per esaminare il ponte, illuminato da una lieve luce emessa da alcune lanterne. Vedi dozzine di marinai impegnati in varie attività, sorvegliati da una pattuglia di due samurai in armatura laccata grigia. In particolare, noti che le assi di legno che compongono il ponte sono verniciate e che quindi difficili da bruciare.

Contrai i tuoi muscoli per prepararti all'azione. Per prima cosa, hai bisogno di trovare un modo per accedere sottocoperta per assicurarti che i remi non possano essere azionati. Il portello di accesso alla stiva si trova a prua della nave. Cosa fai?

Usi la tua capacità di ventriloquo, facendo finta di essere un marinaio caduto in mare, in modo da distrarre l'equipaggio prima di agire indisturbato? Vai al **95**.

Attendi che un marinaio si isoli dagli altri per poi strangolarlo con la garrotta e indossare i suoi abiti allo scopo di mischiarti agli altri membri dell'equipaggio? Vai al **286**.

Usi il tuo olio da lanterna per appiccare un fuoco e distrarre l'equipaggio in modo da entrare furtivamente nella stiva. Vai al **297**.

Se hai l'abilità Evasione, puoi provare ad accedere sottocoperta entrando dalla stretta fessura di un oblò lasciato aperto sul lato della nave. Vai al **307**.

226

Se vuoi puoi recuperare i tuoi Shuriken ma solo se possiedi l'immunità ai veleni, poiché sarebbe troppo rischioso sfiorare i suoi velenosi denti affilati, nel tentativo di recuperare gli Shuriken dalla sua gola piena di muco.
Oltrepassi il cadavere, ormai un ammasso di carne martoriata, fino a ritrovarti esattamente al di sotto della botola che riconduce alla stanza con il vessillo. Se hai l'abilità di Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole, puoi salire nella stanza di sopra. Altrimenti, puoi usare un punto di Energia Interiore per spaccare la botola e accedere alla stanza. La stanza riecheggia di risate provenienti da molto vicino ma all'interno non trovi nessuno. Il vessillo si trova in una posizione facile da raggiungere che ti permette di prenderla senza particolari sforzi – annota il vessillo di Takahiri nel tuo Foglio d'Identità. Non perdi altro tempo e ti dirigi verso il torrente sotterrano indisturbato.
Se non possiedi l'abilità o punti di Energia Interiore, non puoi recuperare il vessillo e quindi devi per forza seguire il torrente sotterraneo fino ai giardini del palazzo.
In entrambi i casi, il sole sorgerà molto presto e decidi di cercare un posto in un sentiero tranquillo per dormire un po' prima dell'alba. Recuperi 3 punti di Resistenza. Vai al **261**.

227

Scatti verso Bofu, calciando contro il suo addome, e con lo stesso piede lo colpisci alla gola sortendo lo stesso effetto di un colpo di lancia.

Bofu il Rinnegato
Difesa contro il Calcio del Fulmine a Forbice: 7
Resistenza: 16
Danno: 1 Dado + 1 (ascia)
1 Dado (nunchaku)
1 Dado+2 (katana)

Se riesci a ridurre la Resistenza di Bofu a 4 o meno, vai al **279**.
Finché Bofu rimarrà con più di 4 punti Resistenza, sarà in grado di contrattaccare con una delle sue armi. Prendi nota che ogni volta che Bofu fallisce un attacco (o riesci a bloccarlo), farà cadere una delle sue armi. Cambierà da Ascia al Nunchaku per poi rimanere con la Katana fino alla fine della battaglia. La tua Difesa è 7 contro l'Ascia, 6 contro il Nunchaku e 8 contro la Katana.
Se sei ancora vivo, puoi colpirlo con un Pugno di Ferro (vai al **149**), effettuare un atterramento dei Denti di Tigre (vai al **241**) o colpirlo con un calcio del Fulmine a Forbice (torna all'inizio di questo paragrafo).

228

I due sacerdoti giacciono senza vita ai tuoi piedi. Rimani immobile per un momento cercando di capire se qualcuno ti abbia scoperto a causa dei rumori del combattimento... ma tutto tace attorno a te.
La forma avvolta nell'ombra, in bilico sopra il simbolo di cenere, smette di contorcersi. Ti metti in guardia, pronto per qualsiasi evenienza. La misteriosa figura diventa sempre più chiara fino a raffigurare un volto a te familiare; un volto che avevi già visto contorcersi dal dolore a causa del veleno di un pesce ragno che aveva dovuto ingerire forzatamente come conseguenza di un incantesimo malvagio.
"Aiko...?" Chiedi.
"Il mago ha catturato il mio spirito dopo che il suo incantesimo mi ha portato alla morte", dice Aiko con voce assente e ovattata, "poi mi ha evocato qui per torturarmi allo scopo di estirparmi informazioni sul *Catechismo* e sugli altri iniziati. Adesso non si trova più sull'isola ma si sta dirigendo verso il Manmarch usando la sua terribile magia per dimostrare come bisogna stare su questa nave. La donna che hai appena ucciso era la sua ultima apprendista.

Ti prego, devi distruggere il simbolo magico per liberarmi dalle mie torture."
Hai un attimo di esitazione. Dentro di te desideri disperatamente liberare Aiko ma hai paura che si tratti di qualche demone mascherato da lei, e in quel caso correresti il rischio di scatenare l'ira di una creatura malvagia...
"Quali sono state le ultime parole che mi hai detto in punto di morte?" le chiedi.
"Salva chi puoi" risponde prontamente.
Se pensi che abbia risposto correttamente, vai al **159**.
Se pensi che la risposta sia incorretta, vai al **196**.

229

Prima di partire con Rin, perlustri rapidamente la zona circostante trovando uno Shuriken. Se decidi di tenerlo annotalo sul tuo Foglio d'Identità.
Vi incamminate. Segui Rin che ti fa strada conducendoti nei luoghi più remoti del bosco, dove i rami degli alberi sopra le vostre teste sembrano ombre che ballano sul terreno della foresta.
Lungo il tragitto trovate tempo per conversare un po'. Rin ti spiega che si è guadagnato il soprannome di "Rin delle Tre Lame" in un duello di spade. "Con la Katana ormai fuori uso, ho proseguito il combattimento usando la mia Wakizashi finché non si è incastrata nell'armatura del mio avversario. A quel punto ho dovuto estrarre il mio coltello per concludere la battaglia... e ho vinto!"
Rin decide di prendere un percorso che attraversa fitti cespugli, avvertendoti di evitare i rovi appuntiti che hanno danneggiato la parte inferiore degli Hakama legati intorno alle sue gambe. "I Bakemono sono tantissimi, più numerosi di fiori di ciliegio in primavera", ti dice, "ti devo quindi portare in un posto che loro reputano maledetto e che eviterebbero: le Rovine di Mishina. Una volta, quel luogo, mi salvò da una tribù che mi stava inseguendo."

Il nome del luogo ti suona familiare – ti ricordi che una volta era la capitale dell'isola, distrutta più di 300 anni fa durante la grande Guerra civile che rovinò intere città e clan. Si dice fosse un luogo di cattiva sorte evitato da molti, ma Rin ti assicura che ne vale la pena e che è l'unico modo per evitare le numerose tribù di selvaggi Bakemono che si aggirano nelle foreste circostanti.
Verso metà pomeriggio, la vostra escursione vi porta fuori dalla foresta; su di una strada ricoperta di rocce di ogni grandezza e forma, che vi conduce alle rovine della vecchia capitale dell'isola, Mishina. Vai al **260**.

230

Osservi la catena montuosa di fronte a te avvicinarsi a ogni tuo passo. Segui la strada sterrata fino ad attraversare un ponte di legno, a schiena d'asino, che passa sopra al Fiume dell'Acqua Bianca, per poi dirigerti verso un incrocio che ti indica la strada per le Montagne della Devozione Infinita.
La tua attenzione viene catturata dalla sagoma di una persona in lontananza. Sembra che stia correndo portando con se una torcia nonostante ci sia ancora la luce del giorno. Ti fermi e lo osservi stando pronto a qualsiasi evenienza.
La sagoma si avvicina e riconosci Aiko che indossa la sua veste ninja lasciando il viso scoperto. Ed è grazie a questo che riesci a vedere un'espressione di paura scolpita sul suo volto. Aiko si accorge della tua presenza quando siete a circa 50 metri di distanza e per qualche motivo decide di fermarsi.
Improvvisamente si gira, dandoti le spalle. Inizi a sentire una sorta di ronzio che taglia l'aria... mentre stai ancora cercando di capire di cosa si tratta, vedi uno sciame di calabroni giganti volare verso di lei. Aiko getta una strana polvere sopra la torcia, che inizia a emette un fumo scurissimo.
Spinto indietro dal fumo emesso dalla torcia, lo sciame di

Continua

calabroni si raggruppa formando una specie di vortice. Senti una risata malefica provenire dal rumore del ronzio dello sciame, risata che poco dopo si trasforma nel suono di un uomo che pronuncia parole magiche soprannaturali.
Come ipnotizzata da quella voce, i movimenti di Aiko diventano rigidi e involontari. Con la mano raggiunge una tasca del suo zaino dalla quale preleva qualcosa che si infila in bocca. Improvvisamente Aiko cade a terra in preda alle convulsioni facendo cadere la torcia a pochi centimetri di distanza, il tutto succede mentre la risata malefica diventa più forte del ronzio dei calabroni.
Vai al **258**.

231

Prima di dare l'estremo saluto alla sua salma, ti assicuri che Daon sia disteso nel modo più comodo possibile e riparato da una roccia.
Ti riaffacci all'oscurità nevosa sperando contro ogni probabilità di riuscire a imbatterti in qualcuno che possa aiutarti. I dubbi per la decisione appena presa pesano sempre più a ogni passo che fai, ma decidi comunque di non guardarti indietro. Vai al **113**.

232

Riesci a tirarti fuori dall'acqua arrampicandoti su di un remo e mantenendo una presa stretta e serrata onde evitare di scivolare sul legno bagnato. Una volta arrivato in cima, raggiungi il remo superiore e sollevandoti su di esso arrivi al livello del ponte. L'ultimo passo da fare sta nel raggiungere il parapetto della nave e per farlo ti posizioni sulla punta del remo e cerchi di sincronizzare il tuo equilibrio con i movimenti ondulatori delle onde in modo da trovare il tempismo per non fallire l'ultimo balzo.
Se possiedi l'abilità Acrobatismo, effettui il balzo finale

affidandoti agli anni di esperienza e agli allenamenti sostenuti. Vai al **264**.
Altrimenti, devi effettuare una Prova di Fortuna per verificare l'esito del salto. Se il destino ti sorride, vai al **264**. Se il destino ti volta le spalle, vai al **331**.

233

Nuoti velocemente verso il pannello laterale da cui è uscita la creatura, mentre gli altri concorrenti sono in preda al terrore e al panico. Riesci finalmente a raggiungere il pannello fatto in legno di ciliegio verniciato, quando voltandoti vedi la creatura strisciare attraverso l'acqua sporca di sangue e mordere un'altra vittima.
Il pannello è bloccato da un meccanismo di chiusura che non si apre nonostante i tuoi tentativi di forzatura. L'anguilla gigante uccide un altro concorrente e con una colpo di coda si volta dirigendosi rapidamente verso di te. Se hai l'abilità di Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole, riesci a forzare il meccanismo. Vai al **329**.
Altrimenti, puoi usare 1 punto di Energia Interiore (se ne possiedi) per riuscire ad aprire il pannello. Vai al **329**. Se non possiedi l'abilità o punti di Energia Interiore, vai al **146**.

234

Ad aumentare la tua frustrazione sai bene che Mutari non verrà sconfitto abbastanza velocemente. Diversi ronin armati di katana entrano nella stanza. Se hai l'abilità della Morte Apparente, vai al **216**. Altrimenti, vai al **392**.

235

Riesci a liberare il tuo braccio destro e a effettuare un colpo della Zampa di Tigre improvvisato. Il fragile collo dell'incantatrice si spezza facendola cadere a terra priva di vita. Improvvisamente vieni liberato dal suo incantesimo, balzi in piedi e ti giri pronto a combattere i due sacerdoti che impugnano dei pugnali cerimoniali.

Cosa fai?

Li colpisci con il Colpo del Cobra? Vai al **176**.

Effettui un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **189**.

Tenti un Atterramento dei Denti di Tigre? Vai al **203**.

236

Alla tua sinistra, Gorobei riesce ad afferrare un ronin che stava cercando di scappare, effettuando poi una "Stretta dell'Orso" che fa scricchiolare le ossa del malcapitato nonostante lo spessore dell'armatura che lo protegge. Sulla tua destra, Daon e Aiko sono impegnati in un combattimento con altri due ronin. Il ronin che si trova di fronte a te invece, si avvicina con la katana in pugno, pronto ad attaccare. Cosa fai:

Lo colpisci con un Calcio del Cavallo? Vai al **14**.

Lo colpisci con il Colpo del Cobra? Vai al **55**.

Effettui un Atterramento a Mulinello? Vai al **91**.

237

Accetti l'offerta di Silver la quale ti sorride immediatamente.
"Non ti preoccupare, vedrai che non sentirai niente". Ella mormora parole arcane e l'aria intorno a lei vibra energeticamente. "In realtà penso proprio che sarà piacevole per entrambi. Adesso è necessario che tu rilasci la tua forza vitale a me per un istante".
Non appena rilassi le tue difese mentali, un fiume di sensazioni inquietanti ti invadono l'animo. Perdi 1 punto di Energia Interiore. Subito dopo percepisci un enorme senso di estasi che ti pervade per un brevissimo momento prima di dissolversi.
Noti che Silver continua a sorridere. "Quella sensazione è soltanto un regalo d'addio da parte mia – il compimento della nostra sacra unione, in quanto tu mi hai donato la forza necessaria per scappare dalla mia prigione. Finalmente avrò la mia vendetta su coloro che mi scacciarono dal Tempio di Zarahrayal".
La sfera di luce verde nella sua mano, si espande. Senti un brivido lungo la schiena quando vedi svariate forme traslucide di morti, unirsi e strillare. La sfera verde di luce diventa poi talmente luminosa che ti trovi costretto a voltarti e non appena la luce si dissolve ti accorgi di non essere più nello stesso luogo. Ti ritrovi in piedi su un sentiero in aperta campagna sotto un meraviglioso sole. Non riesci a scorgere Silver da nessuna parte ma senti il suono della sua voce riecheggiare nella tua testa . "Cammina fino a Iga, Ninja, e reclama il tuo premio".
Vai al **354**.

238

Scappi velocemente verso sud, mentre il vento che ti soffia in faccia contribuisce a spingere le fiamme nella tua direzione. Senti l'odore di fumo che ti circonda e trovato il coraggio di voltarti verso il pendio dietro di te, riesci a vedere delle pareti di fuoco che bruciano tutto quello che trovano lungo il loro percorso. Acceleri il passo stando attento a non rimanere intrappolato in qualche rovo o qualche ramo più basso.
Riesci a percepire un movimento sugli alberi di fronte a te. Realizzi che si tratta di un'imboscata solo pochi istanti prima che un gruppo di selvaggi umanoidi esca allo scoperto. I Bakemono escono dagli alberi da ogni direzione, armati di spade e lance, reclamando il tuo sangue. Ti accerchiano riuscendo a intrappolarti e l'unica via di uscita è quella di combatterli ed eliminarli.
Senza dar loro il tempo di pensare a come attaccarti, effettui un calcio verso l'umanoide più vicino a te, rompendogli l'osso del collo, e subito dopo ne atterri un altro usando un pugno mirato che lo colpisce alla tempia. Una dozzina di Bakemono o forse più ti vengono incontro assetati di sangue e sei quindi costretto a ritirarti verso la nube di fumo a nord per impedire che ti intrappolino con facilità.
Le creature ti seguono attraverso la nube di fumo e il crescente calore provocato dalle fiamme. Di fronte a te ti si para un piccolo gruppo di Bakemono che sei costretto a combattere per poterti aprire una via di fuga. Non hai tempo da perdere perché braccato da altri umanoidi e il fumo ti sta facendo lentamente perdere i sensi come, del resto, speri stia succedendo ai tuo inseguitori. Che fai?
Scagli un Bakemono addosso agli altri componenti del gruppetto usando un Atterramento a Mulinello? Vai al **104**.
Ne soffochi uno colpendolo con il Colpo del Cobra alla gola e poi lo usi come scudo umano? Vai al **118**.

239

Torni indietro scalando il pendio fino a raggiungere il luogo dove la donna aveva subito l'attacco del Komainu. Ricordandoti della seconda statua Koimanu, vista in precedenza, decidi di rimanere cauto e guardingo.

Hai precedentemente gridato per avvertire la donna che è attaccata dal Koimanu? Se sì, vai al **294**. Se no, vai al **15**.

240

Fissi i tuoi "artigli di gatto" a mani e piedi e scali lo scafo in legno con la facilità con la quale scaleresti un albero.

Una volta raggiunta la cima, ti affacci al bordo della nave per esaminare il ponte, illuminato da una lieve luce emessa da alcune lanterne. Vedi dozzine di marinai impegnati in varie attività, sorvegliati da una pattuglia di due samurai in armatura laccata grigia. In particolare, noti che le assi di legno che compongono il ponte sono verniciate e quindi difficili da bruciare. Contrai i muscoli per prepararti all'azione. Per prima cosa, hai bisogno di trovare un modo per accedere sottocoperta per assicurarti che i remi non possano essere azionati. Il portello di accesso alla stiva si trova a prua della nave. Cosa fai?

Usi la tua capacità di ventriloquo, facendo finta di essere un marinaio caduto in mare, in modo da distrarre l'equipaggio prima di agire indisturbato? Vai al **95**.

Attendi che un marinaio si isoli dagli altri per poi strangolarlo con la garrotta e indossare i suoi abiti allo scopo di mischiarti agli altri membri dell'equipaggio? Vai al **286**.

Usi il tuo olio per lanterna per appiccare un fuoco e distrarre l'equipaggio in modo da entrare furtivamente nella stiva. Vai al **297**.

Se hai l'abilità Evasione, puoi provare ad accedere sottocoperta entrando dalla stretta fessura di un oblò lasciato aperto sul lato della nave. Vai al **307**.

241

Esegui un salto riuscendo ad avvolgere le tue gambe intorno al collo di Bofu e torcendo tutto il tuo corpo come un cavatappi, ti appresti a scaraventarlo lontano.

Bofu il Rinnegato
Difesa contro l'Atterramento dei Denti di Tigre: 6
Resistenza: 16
Danno: 1 Dado + 1 (ascia)
1 Dado (nunchaku)
1 Dado + 2 (katana)

Se hai successo, scaraventi Bofu verso il boschetto facendolo rotolare e infine schiantare contro il bambù, che si distrugge in mille pezzi al contatto con la creatura. Vai al **279**.

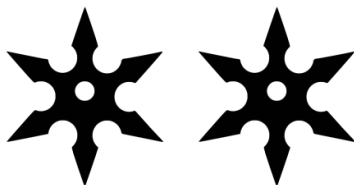
Se non hai successo, Bofu ti contrattacca con una delle sue armi. Prendi nota, ogni volta che Bofu fallisce un attacco (o riesci a bloccarlo), farà cadere una delle sue armi. Cambierà da Ascia al Nunchaku per poi rimanere con la Katana fino alla fine della battaglia. La tua Difesa è 6 contro l'Ascia, 5 contro il Nunchaku e 7 contro la Katana.

Se sei ancora vivo, puoi colpirlo con un Pugno di Ferro (vai al **149**) o colpirlo con un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **227**).

242

Tu e Rin corrette attraverso il terreno fangoso per andare in soccorso dei poveri samurai in armatura laccata in argento, i quali stanno combattendo in cerchio intorno al loro carro trainato da un cavallo. Arrivate da dietro il folto gruppo di Bakemono come due furie, uccidendo tutti quelli che vi si parano davanti... la Katana di Rin si esibisce in una danza mortale per le creature.

I Bakemono vengono colti di sorpresa dal vostro attacco e

vacillano fuggendo in modo disordinato. Vedete mezza dozzina di samurai rimasti in piedi, i loro volti sono stanchi e macchiati di sangue. Nel retro del carro vedete il corpo esanime di un loro compagno.
"Vi ringrazio per il vostro aiuto", dice uno di loro, "Non ho mai visto dei Bakemono così infuriati"
Gli chiedi se sia pronto a ripiegare prima del prossimo attacco.
"Questi selvaggi hanno ucciso i nostri compagni", ti risponde.
"Vorrei vendicarli insieme a voi", esclama Rin, "ma sono costretto a tornare a casa per avvertire della perdita dei miei uomini per mano di queste tribù".
Ti volti per osservare i Bakemono in fuga e noti che si stanno raggruppando, rincuorati dall'arrivo di dozzine di altri Bakemono che stanno fuoriuscendo dal boschetto di bambù li vicino.
Il samurai zoppica verso il carro e prende un tomo rilegato in pelle. "Tu hai già un grossa responsabilità sulle spalle", dice a Rin, offrendoti poi il tomo. "Vi preghiamo di portare le sacre strategie di guerra di Xi a Iga; non possiamo permetterci che vengano sottratte ancora una volta. Porta il tomo lontano dal pericolo e sopravvivi con la consapevolezza che siamo rimasti qui a difenderlo fino alla morte."
Se accetti il tomo per poi dirigerti a Iga con Rin, vai al **218**.
Se decidi di rimanere a combattere contro i Bakemono per aiutare i samurai, vai al **357**.

243

Studi accuratamente i movimenti dei tre ronin che pattugliano l'area, aspettando il momento più opportuno per passare all'azione, ovvero quando la loro attenzione sarà concentrata altrove. Non appena capisci che è il momento giusto, ti cali silenziosamente dal tetto per atterrare nell'ombra del giardino roccioso.
Allunghi una gamba per fare il tuo primo passo verso la costruzione più interna oltre il giardino, ma realizzi immediatamente di aver commesso un errore. Stai camminando su della ghiaia che emette rumore a ogni passo che fai, molto probabilmente messa lì proprio per questo motivo.
Mentre stai sudando freddo, decidi che l'opzione migliore è quella di balzare di pietra in pietra attraverso tutto il giardino roccioso, evitando di calpestare la ghiaia. Purtroppo per te le rocce sono di varie forme e disposte irregolarmente. Sei esperto nell'abilità Acrobatismo? Se si, vai al **378**. Altrimenti, vai al **411**.

244

Senti il rumore di numerosi passi calpestare il terreno morbido, fino a quando un grido di allarme ti fa capire che sei stato scoperto. Balzi in piedi per affrontare la retroguardia di un gruppo d'assalto composto da trenta o più Bakemono i quali si voltano verso di te e ti scagliano

addosso le loro lance. Provi a schivare le lance, che arrivano come proiettili, ripiegando verso ovest in tutta fretta. Se non hai l'abilità Intercettazione, una freccia ti colpisce e devi perdere 1 Dado+2 Punti Resistenza.
Se sei ancora vivo, ti volti e scatti attraverso le innumerevoli canne di bambù, scivolandoci in mezzo molto più facilmente dei tuoi ingombranti inseguitori. Dopo un lungo periodo di tempo speso correndo velocemente attraverso il boschetto, riemergi finalmente in aperta campagna avendo l'impressione di aver seminato i tuoi inseguitori. Rallenti il passo per recuperare fiato, ma senza fermarti. Vai al **354**.

245

Ingerisci il pesce ragno e cadi a terra. Il veleno fa effetto molto rapidamente, bruciandoti attraverso il flusso sanguigno e lasciandoti in piena agonia. Senti una risata beffarda provenire dallo sciame di calabroni sopra di te, ma lentamente svanisce appena inizi a perdere conoscenza. L'ultima cosa che vedi è Aiko distesa accanto a te, il suo viso congelato in una maschera di paura, rabbia e dolore... che rispecchia esattamente il tuo volto.

246

Chiedi al vecchio che cosa sia una Jorogumo.
La sua voce si abbassa come se stesse sussurrando. "È una creatura proveniente da vecchi miti che non vorresti mai incontrare nemmeno nei tuo incubi peggiori. Come fanno le sacerdotesse di Nullaq, catturano una giovane vergine e servendosi della magia oscura la infettano facendola diventare una terribile creatura vincolata all'offerta della loro Dea. Questa, prima della trasformazione, ha compiti di semplice servitrice. Inviammo molti samurai a combatterla e tutti tranne uno furono uccisi, quindi abbiamo deciso di sigillare il tetto imprigionando la creatura all'interno... e si trova ancora li in attesa di qualcuno."
Gli chiedi come abbia fatto l'unico samurai sopravvissuto a sopravvivere quando tutti gli altri sono morti.
"Dal suo racconto sembra che sia soltanto inciampato e caduto a terra. Oh, è troppo orribile per soffermarsi a parlarne!"
Prima di salire la scala a chiocciola verso i piano più alti, lo ringrazi e lo rassicuri che non ti avvicinerai mai a una Jorugomo. Ogni piano è sempre più deserto man mano che sali fino ad arrivare al quarto piano dove non trovi nessuno.
Decidi di indossare il tuo costume ninja, incluse le tue scarpe leggere. La botola presente sulla scala che porta al quinto piano è bloccata da una sbarra di metallo. Riesci facilmente a sfilarla di lato e a farti strada fino al giardino ornamentale, pronto a combattere. Vai al **333**.

247

Segui le tracce di Rin attraverso la foresta, mantenendo un ritmo lento e costante, in modo da non avvicinarti troppo permettendogli così di avvertire la tua presenza. Ti muovi silenziosamente attraverso la boscaglia, tra le ombre danzanti dei rami che ondeggiano in alto sopra di te. I tuoi vestiti si impigliano spesso in delle felci spinate, ma non ti

provocano alcun danno.
Verso metà pomeriggio emergi dalla foresta e ti fermi soltanto per assicurarti che Rin si allontani abbastanza, in modo da mantenere una distanza di sicurezza. Verso sera raggiungi una strada, ricoperta da grosse rocce crepate, che porta a un'antica città in rovina con mura sbriciolate ed edifici distrutti e semi-bruciati. Sembra la parodia deformata di un luogo che una volta fu glorioso. Intuisci che si tratta di Mishina, l'ex capitale dell'isola prima che fosse distrutta durante la grande guerra civile accaduta diversi anni fa. Rin decide di accamparsi, rimanendo distante dalla cittadina, per potersi riposare e mangiare un po' di riso che aveva portato con sé. Anche tu decidi di riposarti, dietro un tronco muschiato per non farti individuare, rilassandoti in meditazione. Sei troppo stanco a causa delle prove sostenute e quindi ti addormenti quasi subito. Il tuo riposo non è però molto tranquillo. Sogni di galleggiare in un oceano scuro; una nave solca le onde venendo verso di te e a prua intravedi due occhi rosso sangue, a te familiari, che una volta accortosi della tua presenza, si spalancano improvvisamente. Sotto quegli occhi appare una bocca scura e profonda, più scura della profondità di quello stesso oceano, e pronta a ingoiarti intero. Inizi a nuotare velocemente nella direzione opposta alla nave ma realizzi subito che non puoi scappare poiché la bocca dell'enorme nave ti sta già risucchiando verso una fredda oscurità.
Ti svegli sudato e agitato. Nonostante il sogno movimentato, recuperi 4 punti di Resistenza.
Improvvisamente senti un grido di guerra, e dopo esserti arrampicato in cima a un albero riesci a vedere Rin che cade a terra colpito da una creatura deforme che si fa sempre più vicina emettendo uno stridore grottesco. Cosa fai?
Corri in aiuto di Rin? Vai al **219**. Lasci Rin al suo destino e prosegui il tuo viaggio da solo? Vai al **332**.

248

Apri la porta ed entri nella buia stiva dove noti che dozzine di marinai stanno dormendo nei loro futon. La stiva trasuda di sake versato sul pavimento e di sudore. Dalla parte opposta dello stanzone c'è un'altra porta che conduce nelle altre stanze della nave. Cosa fai:
Ti muovi furtivamente, passando accanto ai marinai che dormono, fino a raggiungere la porta? Vai al **19**.
Ritorni sui tuoi passi e procedi verso la porta che emette un suono stridulo, se non ci sei già entrato in precedenza? Vai al **132**. Ritorni sui tuoi passi e vai verso la porta che si trova alla fine del corridoio? Vai al **348**.

249

Senza interrompere l'avanzata, nascondi uno Shuriken nel palmo della mano e tagli la corda dell'aquilone che era legato a un ramo. L'aquilone poi vola via spinto dal vento prima di incastrarsi su di un altro albero più avanti.
Sfortunatamente, occhi diabolici stanno osservando dalla foresta, in cerca di ogni minimo movimento. Questo luogo è conosciuto come la Foresta di Kami ed è famosa per le numerose scomparse che si sono verificate in passato.
Diverse sagome armate spuntano fuori da tutte le direzioni della Foresta, attaccandoti. Provi a combatterli ma rimani impressionato dal fatto che abbiano la tua stessa velocità e agilità. Improvvisamente un nemico, passato inosservato, ti avvolge una garrotta intorno al collo. Non hai nemmeno il tempo di realizzare che ti stanno strangolando quando una spada ti trafigge il cuore.

250

Atterri sui cadaveri martoriati degli altri concorrenti, ammortizzando la caduta. L'acqua drena verso un fiume sotterraneo, dove l'anguilla gigante si è contorta prima di nuotare via. La botola, attraverso la quale sei arrivato, si trova sul soffitto, abbastanza in alto da non poterci arrivare. Il luogo ha un odore putrido e da qualche parte lungo la caverna odi un profondo rimbombo. Qualcosa ti sta venendo incontro, qualcosa di grosso e mostruoso... la sua pelliccia logora fa trasparire muscoli sporgenti color rosa carne. I suoi occhi, che sembrano ciechi, sono coperti da putrido pus giallo che cola giù lungo il volto finendo in bocca, i denti sono aguzzi e gli artigli talmente affilati da poter strappare la carne dalle carcasse.
Hai abbastanza tempo per lanciargli uno Shuriken, se ne hai ancora. Se lo fai, vai al **368**. Altrimenti:
Lo colpisci con il Pugno di Ferro? Vai al **262**.
Lo colpisci con Calcio della Tigre che Salta? Vai al **271**.
Se scegli l'Atterramento della Coda di Drago, vai al **280**.

251

Vieni scortato sottocoperta, all'interno del *Catechismo* fino alla tua camera, dove ti è stato preparato un bagno caldo. Vieni poi lasciato solo, avendo modo di riflettere sulle prove che ti attendono. Nella stanza trovi un vasetto di balsamo che ti è stato messo a disposizione per curare le tue ferite, del riso caldo, uova e una brocca d'acqua precedentemente disposti sul tavolo.

Dopo aver riposato puoi riportare il valore della tua Resistenza a 20. Puoi anche riportare i tuoi Modificatori di Calci e Pugni a 0, se erano stati precedentemente penalizzati – lo stesso vale per il Modificatore di Fortuna, in quanto ti sono state perdonate le trasgressioni di questa prova. Mentre cerchi tra gli attrezzi/oggetti disponibili nella stanza, trovi 2 Shuriken che puoi sommare a quelli che hai già in tuo possesso – tuttavia un'ondata di tristezza ti attraversa quando ti ricordi che Aiko sarebbe dovuta tornare indietro con te.

Dopo il bagno caldo, ti distendi sul letto e cadi in un sonno profondo. Ti svegli molto presto, come è tua abitudine, salutando la prima luce del mattino con una buona e rilassante meditazione. Adesso che hai dimostrato il tuo valore attraverso numerose sfide, riesci a sentire la presenza di Kwon accanto a te. Puoi aumentare il valore di Energia Interiore fino a 5, che diventa il tuo nuovo valore massimo d'ora in avanti.

Se possiedi una sfera di Eo, la cedi a un marinaio pregandolo di portarla al tempio di Eo a Iga. La sfera appartiene ai fedeli del Dio della Pace e del Bene, ti sarebbe solo di peso durante la prossima missione poiché dovrai nuotare. Decidi anche di liberarti della pelle di Hainu in tuo possesso – cancella questi oggetti dal Foglio d'Identità.

Verso metà mattinata decidi di tornare sul ponte del *Catechismo* in cerca del Gran Maestro. Lo trovi a prua, assorto nei suoi pensieri mentre osserva l'orizzonte.

"Stanotte la luna sarà nascosta dalle nuvole", ti dice. "Sarà

un'ottima occasione per il tuo assalto al *Rasoio*".
Gli dici che sei pronto.
"Non avevo dubbi. Ti abbiamo procurato una piccola barca da pesca che puoi usare per avvicinarti alla nave sfruttando l'oscurità. Riempiremo un fiasco di olio per la lanterna che userai per mettere fuori gioco il *Rasoio*. Quando la vedremo andare a fuoco ci avvicineremo con il *Catechismo* quanto basta per consentirti di raggiungerci a nuoto. Il piano e pericoloso ma è la nostra unica possibilità. Se ci soffermiamo qui per troppo tempo, il mago che ti ha attaccato cercherà senza dubbio di colpirci mentre siamo vulnerabili."
Val al **44**.

252

Il tuo attacco al samurai fallisce ed egli lancia un urlo di battaglia, attaccandoti con la katana.
La tua Difesa contro il suo attacco è 9. Puoi scegliere di bloccarlo normalmente ma se ti colpisce otterrà 1 Dado +2 Danno.
Se sopravvivi, la scalinata si riempie velocemente di samurai in armatura laccata verde, intrappolandoti. Dato che si tratta di una prova e non di una missione segreta, decidi di arrenderti alla clemenza del Daimyo Arai. Vai al **170**.

253

Mantieni la testa bassa in modo da confonderti con il profilo irregolare del tetto, scivolando furtivamente su di esso e bloccandoti ogni qualvolta percepisci il movimento delle guardie presenti nelle vicinanze. Hai l'abilità di Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole? Se si, vai al **309**. Altrimenti vai al **319**.

254

Comunichi a Silver che non hai intenzione di accettare la sua offerta e che preferisci correre dei rischi.
"Così sia, Ninja" ti risponde con un lieve sorriso sulle labbra, "ci sarà sempre qualche altro viandante in futuro".
Si fa poi da parte appoggiandosi con la schiena a un albero e maneggiando la sua scintillante sfera di luce verde con la punta delle dita.
"Sai", dice, "è un peccato che debba assistere alla tua morte per mano degli spiriti. In qualità di ex sacerdotessa di Zarahrayal, la Lussuriosa Prostituta del Pantheon, avrei potuto mostrarti piaceri oltre ogni immaginazione."
Forme traslucide si materializzano nella nebbia – uomini, donne e bambini vengono verso di te. Che fai?
Cambi idea e accetti l'offerta di Silver? Vai al **237**.
Rifiuti fermamente l'offerta di Silver e ti affretti a proseguire? Vai al **281**.
Scagli uno Shuriken (se ne hai ancora) alla fronte di Silver per vedere cosa succede? Vai al **301**.

255

Corri verso nord, attraversando fumo e calore, cercando di evitare ogni singolo fuoco che incontri nel percorso fino ad arrivare dove questi si uniscono in un unico grosso e imponente incendio. I tuoi occhi bruciano davanti a quel calore e sei costretto a coprirti il volto con le mani e a scattare attraverso le fiamme per trovare una via di fuga. Lancia 2 dadi. Se il risultato è uguale o maggiore della tua Resistenza, vai al **277**. Se il numero uscito e inferiore alla tua Resistenza, riesci ad attraversare le fiamme, perdendo 4 punti di Resistenza per via dei Danni da bruciature e intossicazione da fumo. Se sei ancora vivo, vai al **358**.

256

Ti cali nella stiva e svegli uno schiavo scuotendolo delicatamente e facendogli cenno di stare calmo e in silenzio per evitare di attirare l'attenzione.

Mantenendo la voce molto bassa, lo informi che sei li per liberarlo e che vuoi sapere dove si trova la chiave. Schiavi come lui non hanno mai lasciato la stiva, ma comunque crede la chiave sia in possesso del primo ufficiale, la cui cabina si trova da qualche parte vicino al centro della nave. Lo schiavo accetta di rimanere in silenzio mentre ti occupi della chiave, consapevole che rappresenti la loro unica via di salvezza. Torni indietro attraverso il portello e ti dirigi verso la porta socchiusa che porta verso la sezione centrale della nave attraverso un corridoio. Infine arrivi a una porta di legno che emette uno stridio metallico. Vai al **132**.

257

La Jorogumo ti sputa una cerchio rotante, fatto di ragnatela, che ti colpisce di striscio, quanto basta per tenerti saldato a una recinzione di legno del giardino. La creatura avanza veloce verso di te per finirti. Disponi ancora di Energia Interiore? Se si, vai al **405**. Altrimenti vai al **3**.

258

Corri in aiuto di Aiko scoprendo che ha appena inghiottito un pezzo di pesce ragno, un pesce altamente velenoso. Aiko ti guarda e rabbrividisce.

"Un mago ci ha teso una trappola", ti sussurra con respiro affannoso. "Salva chi puoi".

Inizia poi a tremare violentemente in preda a convulsioni per cadere a terra, immobile e con gli occhi privi di vita che fissano il cielo.

Lo sciame di calabroni forma un vortice che si leva in aria come un mulinello e al centro noti un orribile occhio senza corpo, iniettato di sangue, che ti fissa.

"La mia magia ti ha tenuto d'occhio a lungo, adoratore di Kwon", esclama una voce austera proveniente da qualche parte all'interno dello sciame, “e quando arriverà il momento di mettere in atto il nostro piano nella terraferma, i membri migliori del vostro Ordine saranno già caduti qui per mano mia". Adesso è il tuo turno di conoscere la morte".

Senti ancora una volta il suono di un canto magico e involontariamente, come fossi una marionetta, prendi il pesce ragno e inizi a metterne un pezzo in bocca, cercando di resistere, con tutta la forza di volontà di cui disponi, all'influenza del malvagio incantesimo.

Se stai indossando un Braccialetto di Ossidiana o se disponi di una Globo di Eo, vai al **48**.

Altrimenti, se hai ancora Energia Interiore disponibile, puoi invocare il tuo dio e tutta la tua forza per combattere la magia. Cancella un punto di Energia Interiore e vai al **12**.

Se non disponi né degli oggetti sopracitati né di Energia Interiore, sei costretto a mettere un pezzo di pesce ragno in bocca e deglutire. Possiedi l'Immunità ai Veleni?

Se sì, vai al **147**. Altrimenti vai al **245**.

259

Non hai bisogno di lanciare lo Shuriken molto lontano ma il tuo tempismo deve essere perfetto per poter centrare l'obiettivo e bloccare l'accorrente Ittan-momen contro un albero.
Fai un tiro di attacco. La Difesa della creatura è 7. Se hai successo, il tuo Shuriken intrappola l'Ittan-momen al ramo più vicino e usi il tuo acciarino per dargli fuoco. Vai al **197**.
Se fallisci, vai al **24**.

260

È sera quando scorgi da lontano la città di Mishina, con le sue mura in rovina e i suoi edifici distrutti e mezzi bruciati – la parodia deformata di un luogo che una volta fu glorioso.
"Una volta era il più grande gioiello di quest'isola, prima che la più dannata delle guerre la insozzasse", dice Rin. "Non dovremo entrarci, si dice che possa essere accessibile solo dai morti, ma finché rimaniamo nelle vicinanze, nessun Bakemono si azzarderà mai a disturbarci."
Decidete di accamparvi non molto distante dalla vecchia città, consumando un pasto a base di riso "alle sette spezie", che Rin condivide con te accingendo alla sua scorta. Insiste di voler essere il primo a rimanere sveglio di guardia facendoti notare che sei esausto per via delle numerose battaglie sostenute. Decidi di ascoltarlo e ti stendi per riposare.
Il tuo riposo non è però molto tranquillo. Sogni di galleggiare in un oceano scuro; una nave solca le onde venendo verso di te e a prua intravedi due occhi rosso sangue, a te familiari, che una volta accortosi della tua presenza, si spalancano improvvisamente. Sotto quegli occhi appare una bocca scura e profonda, più scura della profondità di quello stesso oceano, e pronta a ingoiarti intero. Inizi a nuotare velocemente nella direzione opposta

Continua

alla nave ma realizzi subito che non puoi scappare poiché la bocca dell'enorme nave ti sta già risucchiando verso una fredda oscurità.
Ti svegli sudato e agitato. Nonostante il sogno movimentato, guadagni 4 punti di Resistenza. Rin ti corre incontro, mantenendo un tono di voce poco al di sopra del sussurro.
"In marcia", ti dice indicandoti un luogo, "laggiù, vicino alle mura della città. Dobbiamo andare.... velocemente!"
Ti alzi e vedi le sagome scure di dozzine di figure deformi, uscire fuori dalle mura distrutte della città, emettendo un gorgoglìo molto grottesco man mano che si avvicinano. Tu e Rin iniziate a scappare verso la foresta quando una creatura spunta fuori dal sottobosco e afferra il tuo compagno. Vai al **219**.

261

E già mattina e ti affretti a lasciare Takahiri attraverso la porta principale.
Se possiedi due vessilli, hai tutto quello che ti serve per completare la prova e ti incammini verso le montagne per raggiungere Iga in tempo – vai al **222**.
Altrimenti, potresti dirigerti verso nord in direzione di Nasaka, se non ci sei già stato precedentemente. Hai tempo soltanto se non hai fatto nessun tentativo di ottenere il vessillo di Nara, se così fosse, vai al **316**.
Se possiedi meno di due vessilli, ma hai già effettuato un tentativo a Nara, il tempo a tua disposizione sta per scadere vai al **38**.

262

Provi a colpire la massiccia forma del mostro con un Pugno di Ferro, schivando le sue chele devastanti che cercano ripetutamente di afferrarti.

Demone della Fossa
Difesa contro il Pugno di Ferro: 4
Resistenza: 22
Danno: 2 Dadi *

* Il Danno è di 1 dado se possiedi l'Immunità ai Veleni.

Se hai ucciso il Demone della Fossa, vai al **419**.
Altrimenti, la creatura avanza afferrandoti con la sua chela, per poterti colpire con il suo morso velenoso... un rombo assordante fuoriesce dalla sua bocca. La tua Difesa è 8.
Se sopravvivi, puoi effettuare un Calcio della Tigre che Salta (vai al **271**), un Atterramento della Coda di Drago (vai al **280**) o un altro pugno (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

263

Hai il cuore in gola; piombi alle spalle di uno dei ronin, pronto a usare la tua garrotta. Copi esattamente i suoi passi come un ombra... uno, due e al terzo passo avvolgi la tua garrotta intorno al suo collo e la torci fino a strangolarlo.
Accompagni il corpo esanime verso terra, in modo che la pesante armatura non emetta rumori che potrebbero attirare l'attenzione. Cosa fai?
Raccogli la sua lanterna e continui il pattugliamento al posto suo, attendendo il momento opportuno per sgattaiolare all'interno? Vai al **56**.
Lanci uno Shuriken verso un altro ronin e provi ad attaccare l'ultimo rimasto, quando verrà ad accertarsi dell'accaduto? Vai all'**84**.

264

Balzi silenziosamente sul corrimano della nave, dove puoi esaminare meglio il ponte, notando che è illuminato da una lieve luce proveniente da alcune lanterne. Vedi dozzine di marinai impegnati in varie attività, sorvegliati da una pattuglia di due samurai in armatura laccata grigia. In particolare, noti che le assi di legno che compongono il ponte sono verniciate e che quindi saranno difficili da bruciare.

Contrai i tuoi muscoli per prepararti all'azione. Per prima cosa, hai bisogno di trovare un modo per accedere sottocoperta in modo da assicurarti che i remi non possano essere azionati. Il portello di accesso alla stiva si trova a prua della nave. Cosa fai?

Usi la tua capacità di ventriloquo, facendo finta di essere un marinaio caduto in mare, in modo da distrarre l'equipaggio prima di agire indisturbato? Vai al **95**.

Attendi che un marinaio si isoli dagli altri per poi strangolarlo con la garrotta e indossare i suoi abiti allo scopo di mischiarti agli altri membri dell'equipaggio? Vai al **286**.

Usi il tuo olio per lanterna per appiccare un fuoco e distrarre l'equipaggio in modo da entrare furtivamente nella stiva. Vai al **297**.

Se hai l'abilità Evasione, puoi provare ad accedere sottocoperta entrando dalla stretta fessura di un oblò lasciato aperto sul lato della nave. Vai al **307**.

265

Cammini verso il Santuario; hai un momento di esitazione non appena passi oltre la seconda statua Komainu, che si trova li immobile in mezzo alla neve. Il Santuario non è niente altro che un grezzo cerchio formato da pietre erette che sta a indicare un luogo di culto, ritenuto speciale dai seguaci di Ilexkuneion, il Padre delle Querce, che sfidò

luoghi selvaggi come questo. Noti una pietra ovale all'interno del cerchio, con due scanalature incrociate che sembrano essere destinate a ospitare una spada. Se stai trasportando la spada ottenuta durante il combattimento, puoi provare a inserirla nelle scanalature incrociate della pietra ovale (vai al **283**), oppure puoi decidere di tenere la spada e procedere il tuo viaggio verso ovest (vai al **181**). Se non possiedi la spada, puoi semplicemente continuare il tuo cammino verso ovest (vai al **160**).

266

Scivoli silenzioso come un'ombra attraverso l'erba per poi issarti sul tetto dell'ingresso principale, edificio dal quale hai un eccellente vista del cortile e delle costruzioni interne. Noti una passerella coperta che parte dal lato interno del palazzo, dove ti trovi tu, e continuando attraverso il cortile, si estende fino ai palazzi più interni, dove grosse falene delle dimensioni di una tazza di sake, svolazzano attirate dalla leggera luce delle lanterne.
Riesci a individuare tre ronin che sorvegliano diverse aree del cortile, ognuno in possesso di una lanterna. Sembrano essere molto diligenti nell'effettuare la ronda e ogni tanto si fermano per accertarsi della posizione degli altri compagni di pattugliamento. Tuttavia, valuti che ci sia una piccola opportunità per sgattaiolare inosservato tra di loro attraversando il percorso di ghiaia del giardino di rocce sulla tua sinistra, che non è molto illuminato.
Il rumore delle cicale riempie l'aria intorno a te mentre ti prepari per la prossima mossa.
Scendi dal tetto per attraversare il giardino di rocce, fino a raggiungere la residenza interna? Vai al **243**.
Procedi lungo il tetto della passerella, per poi calarti giù una volta arrivato in fondo? Vai al **253**.
Ti cali alle spalle di un ronin, lo strangoli con la garrotta, poi passi oltre, o uccidi le restanti guardie? Vai al **263**.

267

Riesci a uscire dalla nube di fumo, tossendo e sbattendo le palpebre per via del bruciore agli occhi. Lo sciame, che si trova dall'altra parte della nube, non ti ha ancora individuato. Gli schiavi cominciano a uscire fuori dalla botola ritrovandosi sul ponte, dove combattono disperatamente contro l'equipaggio del *Rasoio*. Alcuni dei marinai e dei samurai ti individuano e sai che devi tenerli a bada, in qualche modo, mentre cerchi di raggiungere il timone della nave. Incominci a lanciare Shuriken a raffica per respingere chiunque ti si avvicini troppo.

Rischi di essere attaccato per ben cinque volte durante la tua traversata del ponte. Ogni Shuriken che lanci respinge un attacco – fai una X su cinque shuriken nel tuo Foglio d'Identità. Se non hai abbastanza Shuriken, o se ne vuoi usare meno di 5, ognuno dei rimanenti nemici ti attacca, e la tua Difesa è di 6. Se l'attacco ha successo ti faranno un dado di danno, in quanto non hai tempo per bloccare gli attacchi mentre sei in movimento.

Se sopravvivi, ti accorgi che lo sciame inizia a venirti incontro, emanando un suono simile a un canto e formando al centro, un gigantesco e raggiante occhio iniettato di sangue. Anche tre samurai in armatura laccata grigia corrono verso di te con la katana in mano, pronti a reclamare la tua vita.

Con un ultimo scatto, spingi via di lato il timoniere e ruoti il timone bruscamente in modo da far sbandare la nave, scaraventando in terra i samurai e orientando il fumo in direzione dello sciame. Vedi i calabroni morire lentamente mentre il gigantesco occhio rosso emerge, fluttuando in pessime condizioni, avvolto in un bagliore verdastro dovuto all'esaurirsi del suo incantesimo. Vai al **355**.

268

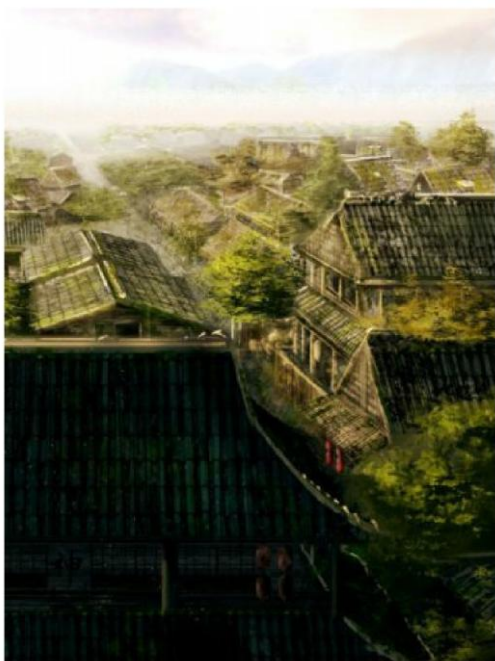
Corri verso ovest, attraverso il Bosco, cercando di oltrepassare il fianco più lontano dell'incendio, che si sta propagando a macchia d'olio verso sud. Ti bruciano gli occhi per il forte calore emanato dall'enorme rogo. Copri il viso con la mano e scatti oltre il muro di fuoco di fronte a te. Tira 3 dadi. Se il risultato è maggiore della tua Resistenza, vai al **277**. Se il risultato è uguale o inferiore al tuo valore di Resistenza, passi attraverso le fiamme ma perdi 3 punti di Resistenza per i danni causati dalle ustioni e dall'intossicazione da fumo. Se sei ancora vivo, vai al **358**.

269

Il Gran Maestro dell'Alba sospira. "Il tuo cuore ti tradisce", dice, "lo so in quanto, essendo Maestro dell'arte dello Shin-Ren, la formazione del cuore, posso chiaramente percepire che stai mentendo. Non sei ancora pronto per diventare Gran Maestro e dovrai aspettare le prossime selezioni."

Abbassi la testa scoraggiato, maledicendo la tua stoltezza. Naijishi si sarebbe vergognato di te. Gorobei ti dà una pacca sulla spalla dicendoti "Sarà per la prossima volta", consapevole del fatto che sarà lui a essere eletto Gran Maestro dei Cinque Venti.

Una volta tornato sull'isola dei Sogni Tranquilli, non riesci ad accettare la tua sconfitta e passi molto tempo in giro tra le colline. Non sei presente quando un messaggero arriva sull'isola cercando qualcuno per intraprendere una grande e gloriosa missione con lo scopo di salvare Orb dal male. L'onore spetta a qualcuno con capacità di gran lunga inferiori alle tue.

Le forze delle Tenebre spazzeranno via Orb e tu morirai sull'isola dei Sogni Tranquilli per mano loro, rimpiangendo fino agli ultimi istanti della tua vita quel momento di disonestà manifestata al cospetto del Gran Maestro.

270

Non succede nulla di rilevante durante il cammino verso Nasaka. Arrivi quando è già notte e ti confondi tra i tanti pellegrini che viaggiano all'interno dei cancelli.
Ti dirigi verso le mura interne della città vecchia, oltrepassando basamenti di marmo vuoti che una volta ospitavano le statue d'oro dei precedenti imperatori. Ci sono molti samurai in armatura rossa qui, alcuni muniti di lanterna, e noti che non c'è nessuna casa da sake o mercante in questa zona della capitale.
Oltrepassi lo Scriptorium Divino, a forma di ciotola, fino a ritrovarti all'esterno del Palazzo d'Inverno, un vasto complesso, racchiuso da mura di pietra, che ospita i samurai

della città. Al di là dei cancelli di ferro chiusi, puoi intravedere la statua d'oro del primo Imperatore rivestita da un kimono d'argento.
"Quindi ce l'hai fatta, contendente di Kwon, sei arrivato", dice una voce alle tue spalle.
Ti giri e capisci che si tratta di un monaco con i capelli bianchi e un cappello di paglia; ti accorgi che è cieco e che porta un bastone da passeggio fatto di bambù. Nonostante ciò si inchina a te in segno di saluto.
Gli chiedi come fa a sapere di te.
"Io sono il Maestro dell'Invisibile e il Gran Maestro dell'Alba mi ha informato della tua prossima prova che si svolgerà qui. Tutti coloro che vogliono impossessarsi del vessillo del Daimyo, devono prima superare il mio test di illuminazione."
Il monaco si dirige verso i cancelli di ferro del Palazzo d'Inverno, che i samurai provvedono ad aprire non appena lo vedono avvicinarsi. Ti invita a seguirlo prima di girarsi e proseguire.
Realizzi subito che non avrai un'occasione migliore di questa per accedere all'inespugnabile Palazzo d'Inverno, in quanto ben sorvegliato in tute le direzioni, quindi procedi seguendo il monaco attraverso i giardini ornamentali fino a raggiungere una panchina di pietra che si trova di fronte a un laghetto con delle carpe. Il monaco si siede e ti invita poi a fare altrettanto.
"La tua prova per ottenere il vessillo riguarda l'illuminazione", ti dice il monaco. "La mia prima domanda è la seguente: se i tuoi fratelli monaci di Kwon dovessero combattere per un'ingiusta causa, da che parte ti schiereresti? Combatteresti al loro fianco oppure ti faresti da parte pur sapendo che questa tua scelta potrebbe portarli tutti alla morte?"
Pensa a come rispondere a questa domanda. Scrivi la tua risposta in un foglietto e vai al **161**.

271

Ti lanci in un poderoso attacco a gamba tesa cercando di colpire il mostro.

Demone della Fossa
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 2
Resistenza: 22
Danno: 2 Dadi *

* Il Danno è di 1 dado se possiedi l'immunità ai veleni.

Se hai ucciso il Demone della Fossa, vai al **419**.
Altrimenti, la creatura avanza cercando di afferrarti per poterti colpire con il suo morso velenoso. La tua Difesa è 8.
Se sopravvivi, puoi provare a colpirlo con un Pugno di Ferro (vai al **262**), con un Atterramento della Coda di Drago (vai al **280**) o un altro calcio (torna all'inizio del paragrafo).

272

Afferri la corda allentata e ti cali giù sul ponte, notando che i pochi calabroni che emergono dal fumo sono deboli e morenti. Non appena gli insetti cadono sul ponte esanimi, senti dei canti ultraterreni provenire da qualche direzione che non riesci bene a localizzare.
Atterri molto vicino al timone della nave, tenendoti a distanza dagli arcieri. Senti un ruggito dietro di te. Gli schiavi cominciano a uscire fuori dalla botola ritrovandosi sul ponte dove combattono disperatamente contro l'equipaggio del *Rasoio*. Tre samurai in armatura laccata grigia corrono verso di te pronti a reclamare la tua vita. Afferri il timone e lo ruoti bruscamente in modo da far sbandare la nave scaraventando in terra i samurai.
Un gigantesco occhio rosso emerge dal fumo fluttuando, avvolto in un bagliore verdastro. I canti ultraterreni finiscono non appena l'incantesimo dell'occhio si interrompe. Vai al **355**.

273

Il Jikininki cade a terra esanime in quello che è una massa fredda di carne putrida e pustolosa. Improvvisamente le sue pustole scoppiano spruzzando fuori pus e icore. Perdi 3 punti di Resistenza a meno che tu non abbia l'Immunità ai Veleni.
Se sei ancora vivo, vedi che Rin ha decapitato il suo diretto nemico usando la katana e stacca il braccio a un altro nemico che appare successivamente.
Lo inviti a ripiegare in quanto noti che innumerevoli altre creature si stanno muovendo attraverso la foresta oscura. Entrambi vi affrettate a lasciare la pericolosa zona correndo fino all'alba, prima di fermarvi a riprendere fiato su una collina, assicurandovi di aver seminato gli inseguitori.
Hai viaggiato in precedenza con Rin nella strada verso Mishina? Se si, vai al **292**. Altrimenti, vai al **314**.

274

Prendi il tomo dal samurai e gli dai l'ultimo saluto, augurandogli una morte onorevole. Aggiungi il Tomo di Xi al tuo Foglio d'Identità.
Liberi il cavallo dal carro e lo cavalchi velocemente verso ovest. Voltandoti vedi i samurai che combattono contro i numerosi Bakemono ma ormai non puoi fare più niente per aiutarli, se non ammirare il loro coraggio.
Cavalchi finché il cavallo è stremato. Smonti dall'animale e, dopo averlo liberato, prosegui a piedi sperando che i Bakemono che ti stanno inseguendo prendano la direzione sbagliata. Vai al **354**.

275

Ti lanci verso di lui in scivolata cercando di intrappolare le tue gambe tra le sue. Se questa è la prima volta che provi ad atterrarlo, la sua Difesa contro questo attacco a sorpresa è 5 e non 6 (come specificato nella tabella qui sotto).

Adoratore di Vile
Difesa contro l'Atterramento della Coda di Drago: 5/6
Resistenza: 12
Danno: 1 Dado

Se hai successo, riesci incastrare le tue gambe tra le sue, e a proiettarlo, facendolo poi sbattere rovinosamente a terra. Puoi continuare a colpire il nemico a terra con un pugno (vai al **284**) o con un calcio (vai al **306**) aggiungendo 2 al tuo Danno e al tuo Modificatore Pugno o Calcio ma solo per la durata di questo attacco.
Se fallisci nell'atterramento, il nemico ti evita muovendosi di lato ed effettua un rapidissimo Colpo del Cobra verso il tuo diaframma, che non potrai bloccare. La tua Difesa contro questo colpo è di 6.
Se sopravvivi, puoi tentare un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **284**) oppure un Calcio della Tigre che Salta (vai al **306**).

276

Ti fingi cadavere, decelerando il tuo battito cardiaco fino a fermarlo quasi del tutto.
Senti festeggiare i sacerdoti di Avatar, i quali ti sollevano, sotto la supervisione dei samurai del Daimyo, per poi gettarti nella zona fangosa del porto principale, situato vicino al Santuario Sunken, sicuri di essersi liberati di te una volta per tutte.
I sacerdoti si cimentano poi in brevi rituali funebri. Ti viene lanciata addosso della sabbia e realizzi subito che dovrai

trattenere il respiro più a lungo possibile, mentre vieni sepolto vivo. Dopo poco sei completamente sotterrato. I tuoi polmoni iniziano a bruciare per la mancanza di ossigeno, decidi quindi di usare il tuo respiratore, aprendoti un varco tra il fango e la sabbia che ti ricopre, in modo da riuscire a prendere delle preziosissime boccate d'aria... sempre sperando che i samurai e i Sacerdoti siano già andati via e che quindi non ti notino.
Rimani così per un po', attendendo finché i tuoi calcoli suggeriscono che sia notte. Dopodiché scavi con le mani fino a raggiungere la superficie dove vedi il Santuario Sunken sbucare fuori dal fango come un leviatano mezzo sepolto. Cosa fai?
Provi a scalare la Residenza del Daimyo adesso che hai la copertura delle tenebre? Vai al **313**. (Dati i numerosi punti di appiglio presenti sul muro, puoi tentare la scalata anche se non possiedi l'abilità Arrampicarsi).
Non vuoi perdere tempo e preferisci dirigerti verso Takahiri, la malfamata Città dei Ponti? Vai al **400**.

277

È tutto inutile, i tuoi anni di esperienza e di duro allenamento non contano niente di fronte alla cruda ferocia dell'incendio. Ormai avvolto dai fumi della combustione e senza via di scampo, crolli a terra in preda ai conati di vomito dovuti ai fumi. Ti proteggi il viso con le mani mentre i tuoi occhi lacrimano, cercando di lottare per riuscire a fare anche un minimo respiro. Fortunatamente sei incosciente quando il fuoco ti raggiunge.

278

"Sei stato onesto con me e con te stesso", esclama il Gran Maestro dell'Alba non appena gli racconti la verità su Daon che ti ha donato il vessillo. "Hai salvato un fratello di Kwon dal pericolo sulle montagne quindi non terrò conto di questa divergenza. Tornerai all'Isola dei Sogni Tranquilli con Gorobei per partecipare alla prova finale, dove uno di voi diventerà il nuovo Gran Maestro dei Cinque Venti."
Cancella i tre vessilli sul Foglio d'Identità.
Abbassi la testa sopraffatto dall'emozione. Se solo Naijishi fosse ancora vivo, sarebbe stato sicuramente orgoglioso di questo giorno. Gorobei annuisce e si incupisce. Non ci sono dubbi che si sia ricordato dell'ultima volta che fu così vicino alla meta finale, per poi fallire nell'ultima prova.
"Chiamerò un messaggero", continua il Gran Maestro dell'Alba. "Questi vessilli saranno resi ai rispettivi Daimyo, e verrà loro comunicato di restituirci ogni manufatto di Kwon sequestrato quando il nostro Ordine fu allontanato da questa Isola. Dimostrando che possiamo appropriarci di questi vessilli, nonostante le loro fortezze inespugnabili, speriamo di convincere i Daimyo della saggezza di trattarci come onorati amici e non come nemici."
Il Gran Maestro invita Gorobei a riposarsi dopo la prova appena sostenuta, e il tuo amico procede sottocoperta. Il Gran Maestro ti invita poi a restare in sua compagnia per un altro po'.
"Durante questa prova hai affrontato sfide molto difficili", ti dice, "specialmente per una persona così giovane come te, ma purtroppo devo chiederti ancora una cosa. Ho una missione da affidarti". Vai al **296**.

279

Bofu il Rinnegato, ormai gravemente ferito, cerca di aggrapparsi alla poca vita rimastagli. Due dei suoi uomini corrono rapidamente verso di lui, sorreggendolo e

aiutandolo a spostarsi verso il boschetto di bambù. Non ti fai cogliere impreparato quando un bandito ti attacca alle spalle con una rete e randello. Con un calcio rotante, il tuo tallone lo colpisce alla tempia spezzandogliela e facendolo cadere a terra esanime. I rimanenti scagnozzi, in preda al panico, corrono in tutte le direzioni verso il sottobosco.
Se hai usato uno Shuriken, non lo puoi più recuperare in quanto portato via dai banditi. Se ti sei liberato del tuo equipaggiamento ninja prima della battaglia, ti è stato rubato da uno dei banditi durante lo scontro. Annota che non potrai selezionare nessuna opzione che coinvolga i componenti del tuo equipaggiamento ninja, come gli Shuriken, a meno che tu non ne abbia ripristinato la quantità necessaria. Se avevi mostrato solamente del denaro, non subisci alcuna perdita.
L'ultimo uomo rimasto è un pellegrino di Eo, imprigionato precedentemente dai banditi, che sleghi. L'uomo ti ringrazia calorosamente e ti dice di chiamarsi Mizo. Dopodiché si mette a scavare lì vicino tirando fuori dal terreno una piccola sfera di bronzo, che ti porge in segno di dono (prendi nota del Globo di Eo nel tuo Foglio d'Identità) informandoti che si tratta dell'unica cosa che è riuscito a mettere in salvo dai quei banditi. Raccogli qualche fagiolo e altre cibarie dalla foresta e le condividi con l'uomo mentre camminate, sperando di riuscire a scortarlo al di fuori dell'area controllata dai banditi, senza incorrere in ulteriori problemi. In cambio dei tuoi servigi ricevi la sua benedizione – recuperi 2 punti di Resistenza. La strada sterrata continua verso ovest per diverse miglia fino a raggiungere una strada lastricata che si dirama in direzione nord e sud. Saluti Mizo, fiducioso che possa trovare da solo la strada verso un rifugio. Devi decidere se andare a nord verso Nasaka o a sud verso Takahiri. Cosa fai?
Viaggi verso sud in direzione di Takahiri, la malfamata Città dei Ponti? Vai al **195**. Viaggi verso nord in direzione di Nasaka, la capitale. Vai al **270**.

280

Atterri vicino al mostruoso nemico e cerchi di avvolgere le tue gambe intorno a una delle sue enormi leve. Atterrare una creatura di simili dimensioni non sarà facile.

Demone della Fossa
Difesa contro l'Atterramento della Coda di Drago: 8
Resistenza: 22
Danno: 2 Dadi *

* Il Danno è di 1 dado se possiedi l'immunità ai veleni.

Se sei riuscito ad atterrare il Demone della Fossa, puoi usare un Pugno di Ferro (vai al **262**) o il Calcio della Tigre che Salta (vai al **271**), aggiungendo 2 al tuo modificatore di danno, ma solo durante il tuo prossimo attacco.

Se l'atterramento non ha successo, il Demone della Fossa proverà ad afferrarti con la chela per poterti colpire con il suo morso velenoso. La tua Difesa è 7.

Se sopravvivi, puoi usare un Pugno di Ferro (vai al **262**) o il Calcio della Tigre che Salta (vai al **271**).

281

Ti rifiuti di stare in questo cimitero un istante più di quanto sia necessario e ti affretti verso l'uscita. Senti i sussurri dei morti crescere nella nebbia che ti circonda ed inizi a correre più forte che puoi per cercare di evitarli. Vedi cadaveri saltare fuori dalla terra come fossero formiche, rallentando la tua corsa e intrappolandoti nella loro morsa ghiacciata. Devi lanciare 1 dado e sottrarre il risultato alla tua Resistenza a causa del gelo.

Se sei ancora vivo, una sfera verde di luce sfreccia lungo il cimitero, rompendo la massa di cadaveri creatasi intorno a te e dandoti la possibilità di uscirne fuori. Come ti giri indietro vedi Silver che ti osserva con un'espressione pensierosa.

La sua voce ti segue mentre fuggi nella foresta. "Questo cimitero perduto ti prenderà quando sarà il tuo momento, Ninja, ma quel momento non è oggi, tu hai un destino da compiere...".
Man mano che corri attraverso la foresta, la nebbia si dirada sempre più fino a svanire. Poco dopo, esci dalla foresta ritrovandoti in aperta campagna. Vai al **354**.

282

Dici a Rin di essere soltanto un semplice pellegrino che si sta dirigendo verso Iga.
Lui rimane in silenzio per un po'. "Potrei credere a un pellegrino solitario che sta andando al Grande Tempio di Eo ma non a uno che sta andando da solo verso Iga attraversando le terre popolate dai Bakemono selvaggi. No, non credo alla tua storia, mi dispiace, ma ti devo salutare qui. Stando da solo, almeno non verrò ingannato."
Vai al **64**.

283

Con riverenza, posizioni la tua spada sulla pietra ovale e senti subito un'ondata di calore che ti attraversa il corpo. Puoi recuperare fino a 10 punti di Resistenza persi. Sembra che Ilexkuneion, il Padre delle Querce, abbia apprezzato i tuoi sforzi per riportare la spada rubata al santuario del cerchio di pietra. Se conosci Sarissa, vai a **395**. Altrimenti, continui verso ovest in tutta fretta cercando di arrivare a Iga in tempo. Vai al **160**.

284

Fingi un pugno sinistro per poi colpire con il destro, mirando alla testa del tuo nemico.

Adoratore di Vile
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 6
Resistenza: 12
Danno: 1 Dado

Se lo hai ucciso, vai al **100**.
Se è ancora vivo, esegue un calcio verso il tuo stomaco talmente veloce che non puoi tentare di bloccarlo. La tua Difesa contro questo calcio è di 7.
Se sopravvivi, puoi tentare un atterramento (vai al **275**), un Calcio della Tigre che Salta (vai al **306**) o un altro pugno (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

285

Ne approfitti per dormire un po' nel parco pubblico di Nasaka, aspettando il mattino. Fai una leggera colazione a base di riso avvolto in foglie di loto, consumando il minimo che serve a sostenerti.
Se possiedi due vessilli, hai ciò di cui hai bisogno per completare la prova. Lasci la città e ti affretti verso le montagne per raggiungere Iga in tempo – vai al **222**. Se non possiedi due vessilli, puoi dirigerti frettolosamente verso sud in direzione della malfamata Città dei Ponti, Takahiri (se non ci sei già stato). Hai tempo per questo solo se non hai fatto nessun tentativo per il vessillo a Suma – se è così, vai al **305**. Se hai meno di due vessilli, ma hai già fatto un tentativo a Suma, il tempo a tua disposizione sta finendo – vai al **38**.

286

Scivoli oltre il corrimano per poi ritrovarti sul ponte dove strisci furtivamente, fino a portarti alle spalle di un marinaio che sta svuotando due secchi di avanzi e sporcizia in mare. Attendi che finisca il suo sgradevole compito prima di passargli la garrotta attorno al collo e strangolarlo. Il suo respiro si ferma senza emettere un minimo rumore.
Gli togli i vestiti di dosso prima di nascondere il cadavere tra due barili di sabbia. Una volta indossati i suoi abiti, cammini lungo il ponte portando con te i due secchi vuoti e grazie alla poca luce e al fetore proveniente dai secchi, riesci a passare inosservato tra gli altri marinai presenti.
Entri nella botola e scendi la scala che ti porta sottocoperta.
Vai al **318**.

287

Tu e Rin viaggiate verso ovest attraversando l'erba fangosa della campagna aperta, mantenendo lo sguardo attento a ogni possibile segno di avvicinamento di Bakemono. Non appena raggiungete la cima di una collina riuscite ad avere una completa panoramica del territorio circostante. A nord si vedono dozzine di Bakemono che si avvicinano minacciosamente a un carro, trainato da un cavallo, e sorvegliato da una decina di samurai in armatura laccata in argento, pronti a respingere l'attacco.
"Quei samurai vengono da Iga", dice Rin, "È probabile che si tratti di una spedizione verso la steppa da parte di un mercante che vuole vendere manufatti o roba simile. Dobbiamo aiutarli!"
Cosa fai?
Ti unisci a Rin e corri in aiuto dei samurai? Vai al **242**.
Ti separi da Rin e ti affretti verso ovest sfruttando la copertura offerta da alcuni boschetti di Bambù? Vai al **351**.
Ti separi da Rin e ti dirigi verso ovest attraverso una foresta nelle vicinanze? Vai **385**.

288

Vieni scortato in una grande sala dove un giovane uomo, in piedi su una piattaforma rialzata, si sta esercitando con la spada insieme a un samurai veterano, per il divertimento della folla spettatrice. L'uomo si ferma per bere un sorso di sake offerto da una serva, poi si gira e ti osserva. Nonostante sia vestito come un guerriero, con armatura e spade, ha dei braccialetti d'oro e un ventaglio da guerra foderato in oro che reca il simbolo che lo identifica come un Daimyo. Nella sala ci sono numerosi ospiti e samurai, tutti in piedi ai lati della stanza. A guardia della piattaforma ci sono quattro samurai in armatura laccata verde, ognuno di loro con le mani sull'impugnatura della Katana. Una cortigiana nell'angolo pizzica le corde del suo biwa, cantando di un racconto sull'usurpatore che rubò il trono di Irsmuncast. La sua canzone arriva a una brusca fine ma il suo canto continua, così come la sua musica che scandisce la conversazione.

"Ah", dice il Daimyo Arai, "Quindi Daimyo Jikkyu aveva ragione: i seguaci di Kwon stavano cercando di derubarmi. Derubare me!"

Da dietro, due samurai entrano nella sala scortando un altro prigioniero – si tratta di Daon, anche lui con una catena di controllo legata attorno al collo. I suoi occhi non sembrano riconoscerti. Un samurai usa la sua Wakizashi per tagliare le corde che legano le tue mani e così fa anche per Daon.

"Conosco le capacità dei seguaci di Vile che hanno cercato di intrufolarsi nel mio castello", dice il Daimyo Arai, "e adesso è il turno dei seguaci di Kwon di erudirci nell'arte del combattimento. Combatterete tra di voi fino alla morte."

Ti strofini i polsi per cercare di eliminare il torpore causato dalla corda. Sondi rapidamente la stanza e senti un improvviso impeto di speranza quando vedi Aiko salire sulla piattaforma, travestita da servo, e riempire di sake il bicchiere del Daimyo. Aiko ti lancia uno sguardo mentre scende dalla piattaforma e tu ne approfitti per fare un

segnale con la mano, conosciuto solo dai ninja, per cercare di capire se ti può aiutare. Prendi nota, se con il segnale vuoi indicare "Attrezzi", per farti portare il tuo equipaggiamento confiscato, o "Prigioniero" per farle capire di liberare Yaris, il Monaco della Mantide Scarlatta nella stanza accanto.
Come il Daimyo Arai solleva il suo ventaglio da Guerra, la cortigiana smette di suonare il biwa, lasciando poi la stanza in un silenzio carico di tensione. Daon assume una posizione da battaglia cominciando a girarti intorno come se tu fossi la sua preda. Il braccialetto di Ossidiana che indossi riesce in qualche modo ad annullare gli effetti della catena di controllo che hai al collo, ma Daon non ne possiede uno.
Daon combatterà per ucciderti ma dovrai riuscire a guadagnare tempo per consentire ad Aiko di aiutarti. Decidi quindi di usare solo atterramenti contro il tuo devoto compagno di Kwon. Cosa usi?
L'Atterramento della Coda di Drago? Vai al **116**.
L'Atterramento dei Denti di Tigre? Vai al **133**.
L'Atterramento a Mulinello? Vai al **138**.

289

Cala la notte e decidi di fermarti al lato della strada per riposarti un po', solo il rumore delle cicale ti fa compagnia. La tua vista notturna è affinata come il tuo udito e puoi quindi assicurarti che non ci sia nessuna forma di pericolo in questa zona pacifica.
Ti arrampichi su un albero di pere e ti addormenti incastrato tra due rami. Quando ti svegli, raccogli un paio di pere che usi come colazione e che reputi notevolmente rinfrescanti dopo tutti i viaggi che hai sostenuto. Puoi recuperare fino a 5 punti di resistenza. Consumato il pasto decidi di scendere dall'albero e continuare il tuo cammino verso ovest.
Continui il tuo cammino verso Takahiri. Vai al **400**.

290

Intravedi una zona di neve profonda e incominci a scavare con le mani intorpidite dal freddo, fino a crearti un rifugio abbastanza grande che ti possa ospitare. Tremolante per la temperatura polare, ti rannicchi nella fossa in modo da rallentare la dissipazione di calore corporeo il più possibile, e aspetti che la tempesta si plachi. Dopo interminabili ore passate al freddo umido, perdi 3 punti di Resistenza (se possiedi la "Pelle di Hainu" il danno totale viene ridotto di 1).

Se sei ancora vivo, dopo poche ore la tempesta si placa e rincuorato di questo, prosegui nella tua discesa dalla montagna. Trovi quasi subito un sentiero e voltandoti indietro realizzi che la parte peggiore della catena montuosa si trova ormai alle tue spalle. Vai al **122**.

291

Eludi la carica della mostruosa creatura ed esegui un Calcio del Cavallo Alato diretto al collo. La pelle del Komainu è come roccia solida e ne ricavi soltanto un intenso dolore al piede. Il tuo Modificatore di Calci subisce una penalità di -2 fino a quando ti verrà comunicato di ripristinarlo.

Indietreggi quando vedi che la creatura sta per caricarti nuovamente. Cosa fai

Tenti di scappare? Vai al **311**.

Rotoli di lato, non appena cerca di travolgerti, cercando di recuperare la spada? Vai al **326**.

292

"Adesso comprendo come mai nessuno osi avvicinarsi a Mishina!" dice Rin mentre riprende fiato. "Hai combattuto molto bene contro quelle creature, o forse dovrei dire... quelle cose."
Si offre di bendare le tue ferite e tu in cambio gli doni parte del tuo riso. Recuperi 2 punti di Resistenza.
"Se posso farne a meno, preferirei evitare di tornare in quella direzione", dice Rin, "e Iga è ancora il mio obiettivo principale. Posso offrirti la protezione della mia spada e la mia esperienza attraverso le foreste se vuoi proseguire il cammino insieme."
Cosa fai?
Prosegui il tuo viaggio con lui, credendo che sia più sicuro avere un fido alleato dalla tua parte? Vai al **5**.
Lo saluti e continui a credere nelle tue abilità da ninja per evitare qualsiasi Bakemono che intralcerà il tuo cammino? Vai al **299**.

293

Salti fuori dai cespugli che si trovano al lato della strada, chiamando con vigore Daon e Aiko per avvertirli del pericolo che li attende. Entrambi risultano sorpresi quanto lo sei tu, quando realizzano che i monaci della Mantide Scarlatta in qualche modo sapevano del loro arrivo.
"Potremo semplicemente proseguire a monte e cercare un altro incrocio", dice Aiko. "In questo modo non avremo bisogno di combatterli"
"Non sono d'accordo, dobbiamo confrontarci con loro", dice Daon sbattendo il pugno destro sul palmo della mano sinistra, "e liberare l'isola dalla loro presenza e dalla loro spregevole ideologia."
Tu comunichi al gruppo che preferiresti affrontarli per saperne di più su come facciano a essere al corrente del vostro arrivo. Tutti sono d'accordo su quello che dici anche

Continua

se Daon strizza gli occhi. "Sono d'accordo a patto che abbia la possibilità di perquisire i loro cadaveri", aggiunge Daon.
Escogitate un piano molto velocemente. Tu e Aiko indossate i vostri abiti ninja e vi tuffate in acqua rimanendo sotto la copertura delle foglie che si trova sulla superficie del fiume. Vi muovete sott'acqua, grazie ai vostri respiratori, fino ad arrivare al di sotto del ponte, dove afferrate le maniglie dell'arcata di legno rimanendo nascosti.
Nel frattempo Daon si avvicina lento e solitario verso il ponte fintanto da poter udire il crudele ridacchiare dei cinque monaci della Mantide Scarlatta, che si scrocchiano i pugni come per sottolineare che un seguace di Kwon solo soletto sarà una facile preda.
Lanci uno sguardo ad Aiko che si trova al tuo fianco. Entrambi vi fate un cenno con il capo per coordinare il vostro attacco con tempismo impeccabile. In un unico singolo movimento fluido, scavalcate la barricata del ponte ed eseguite una raffica di calci all'altezza della testa dei nemici più vicini a voi, i quali, colti di sorpresa, non hanno modo di difendersi.
Due monaci cadono rovinosamente sul pavimento di legno del ponte emettendo un forte tonfo. Avendo tolto di mezzo due monaci, sia tu che Aiko vi trovate a fronteggiare un monaco ciascuno, e Daon si precipita per attaccare l'ultimo.
Come tutti gli altri monaci, il tuo avversario ha una mantide scarlatta tatuata sulla fronte. I suoi muscoli del viso si contraggono per la concentrazione mentre si prepara a confrontare le sua arti marziali contro le tue. Cosa fai?
Esegui un Pugno di Ferro? Vai al **2**.
Esegui un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **57**.
Effettui un Atterramento dei Denti di Tigre? Vai al **71**.

294

"Straniero!", una voce debole ti chiama; noti che si tratta della donna che è stata ferita dalla zampata del Koimanu. Ti avvicini e ti inginocchi accanto a lei, mantenendo uno sguardo diffidente verso la restante statua del Koimanu, posizionata poco più indietro nella neve. La statua rimane immobile e inanimata.

"Grazie", ti dice la donna. "Mi chiamo Sarissa, e i Seguaci di Vagar mi avevano assegnato il compito di rubare quella spada, la Shukketsu, dal tempio di Ilexkuneion. Ho avuto successo ma ero ignara del fatto che se qualcuno, diverso da un adoratore di Ilexkuneion, avesse rimosso la spada, avrebbe subito la maledizione di sanguinare finché la spada non fosse tornata al suo tempio. La maledizione mi ha colpita mentre stavo scendendo dalla montagna costringendomi a tornare indietro mentre le forze mi stavano abbandonando. Adesso non sono sicura di riuscire a sopravvivere a lungo. La maledizione continua ad affliggermi, nonostante non possieda più la spada."

Da quello che ti racconta capisci che la donna fa parte dei seguaci dell'Ingannatrice e non ti è ancora chiaro se continuare ad ascoltarla oltre oppure no. Improvvisi un bendaggio per curare la ferita di Sarissa e la informi che se ti imbatterai in un sacerdote lo invierai da lei per soccorrerla. Come scruti nella bianca oscurità, intravedi una sorta di tempio formato da un cerchio di rocce.

Se hai già prelevato la spada, o se hai intenzione di estrarla dalla neve, puoi scegliere di riportarla al santuario (vai al **265**) o di continuare verso ovest con la spada (vai al **181**). Altrimenti, puoi semplicemente continuare il tuo viaggio (vai al **160**).

295

Provi a farti strada attraverso la neve, con passi lenti e leggeri onde evitare che la neve sprofondi sotto i tuoi piedi. Non passa molto prima che tu riesca a individuare un Hainu solitario che sta annusando qualcosa a terra. Corri verso di esso e scagli una manciata di neve per spaventarlo. Impaurita e infastidita dal tuo attacco a sorpresa, la creatura si libera in volo con un sibilo, allontanandosi.

Subito dopo comprendi cosa la creatura stesse annusando. Vedi la mano di un uomo spuntare fuori dalla neve. Scavi rapidamente per liberare la persona sepolta sotto la neve. Si tratta di Daon – ferito gravemente e a malapena cosciente, ma nonostante tutto, ancora vivo. Lo tiri fuori dalla neve rimanendo terribilmente colpito dalla gravità delle ferite presenti sul suo corpo. Leghi il suo braccio sinistro, in pessime condizioni, al suo corpo e cominci a fasciare le sue ferite... mentre la neve sotto di lui si dipinge di rosso. Cerchi di tranquillizzarlo promettendogli di portarlo al sicuro.

Valuti le diverse opzioni. La via per tornare a Nasaka è bloccata dalla valanga e non riusciresti a portarlo più lontano di Iga. Il tremito di Daon è così violento che temi possa riaprire le sue ferite. "Devi lasciarmi qui".

Gli dici che non hai intenzione di lasciarlo li.

"Sono sopravvissuto alla valanga", ti dice, "Riuscirò a cavarmela anche qui".

Prova ad alzarsi, appoggiandosi pesantemente a te, ma è troppo per lui in quanto una delle sue gambe e fratturata in più punti. Inevitabilmente rovina giù a terra lanciando un gemito agonizzante. Facendo molta attenzione, riesci a caricarlo sulla schiena e a scortarlo fino a una sporgenza rocciosa li vicino, dove lo fai sedere. Daon ti osserva con il suo occhio destro poiché l'occhio sinistro è pieno di sangue.

"Dimmi, Gorobei è riuscito a cavarsela?" ti chiede.

Gli dici che non lo sai. Dopo una pausa gli domandi come pensa di cavarsela senza di te se l'Hainu dovesse tornare.

Daon evita di rispondere alla tua domanda e prosegue, "Stai attento, penso che il mago sia ancora vivo; è scomparso poco prima che il mio colpo andasse a segno…dannato!! Cercherò di entrare in una meditazione di guarigione. Devi proseguire senza di me, amico mio. La mia prova si conclude qui."
Rifletti sul da farsi. Ci potrebbe voler molto tempo per portare Daon al sicuro, sempre che tu riesca a trovare un santuario, il che significherebbe che non ce la faresti ad arrivare a Iga in tempo per completare la prova. Dubiti fortemente che Daon riesca a sopravvivere a qualsiasi tipo di attacco o all'esposizione prolungata in questo luogo e in più non sai nulla di questa "meditazione di guarigione". Non hai altra scelta che lasciare il devoto seguace di Kwon, in pessime condizioni, al suo destino qui sulle montagne, o decidere di abbandonare la tua missione per diventare Gran Maestro. Cosa fai?
Continui da solo verso Iga, dicendogli che proverai a mandare dei soccorsi per aiutarlo? Vai al **304**.
Lo carichi sulla schiena per andare a cercare aiuto tra le montagne? Vai al **373**.

296

"Una spia che simpatizza per il nostro Ordine mi ha dato alcune notizie inquietanti", sospira il Gran Maestro dell'Alba. "Un Daimyo delle isole settentrionali, chiamato Jikkyu, ha appreso della nostra presenza , forse tramite lo stesso Mago che ha compromesso la tua Prova. Jikkyu è salpato con la sua nave da guerra Setsudanki, il *Rasoio*, per attraccare al di fuori della porto di Iga, con l'intenzione di uccidere tutti quelli a bordo della nostra nave, una volta partiti."

"Devo sabotare il *Rasoio* in modo da consentirci di partire senza problemi?" gli chiedi.

"Questo non fa parte della tua Prova, è una missione che ti chiedo di completare affinché possiamo tutti tornare a casa sani e salvi.", dice il Gran Maestro.

Ti inginocchi, a testa china, e accetti la missione.

"Il nostro destino dipende da te", dice il Gran Maestro, invitandoti poi a rialzarti. Vai a **251**.

297

Stappi il contenitore di argilla e versi il liquido su di una cima arrotolata sul corrimano del ponte, prima di usare il tuo acciarino per darle fuoco. Non appena il fuoco cresce di intensità, strisci dietro alcuni barili poco lontano. Non passa molto prima di udire le grida di allarme dei marinai che accorrono numerosi per spegnere l'incendio.

Sfrutti il vantaggio della loro disattenzione per avvicinarti silenziosamente al lato della botola che porta sottocoperta, ignaro del fatto che l'equipaggio del *Catechismo* è salpato non appena è stato avvistata la prima lingua di fuoco. Ti rendi conto del tuo errore non appena i vogatori si mettono in moto e la nave inizia a muoversi. Realizzi che non hai abbastanza tempo per fermare i vogatori ed evitare che il *Catechismo* sia inesorabilmente raggiunto e speronato dalla nave da guerra.... cosa che succede pochi instanti dopo.

Ti tuffi in mare raggiungendo il relitto della tua nave, cercando di salvare chi ti è possibile, mentre gli arcieri del *Rasoio* fanno piovere frecce su di voi dalla torre del ponte. Una freccia ti colpisce al collo mentre stai cercando di salvare un membro del tuo equipaggio ferito. Il tuo corpo viene trascinato a riva il giorno dopo e il pescatore che lo trova vende tutto il tuo equipaggiamento a un mercante di spezie interessato, al prezzo di una settimana di lavoro.

298

Lanci uno Shuriken verso il furioso Komainu, il quale rimbalza sulla sua pelle di pietra e si perde nella neve. Sei quindi costretto a tuffarti di lato per evitare la carica del mostro. La creatura si ferma e si volta verso di te, pronta a caricare ancora una volta. Cosa fai:

Usi un Pugno di Ferro? Vai al **193**.

Usi il Calcio del Cavallo Alato? Vai al **291**.

Scappi? Vai al **311**.

Balzi di lato non appena ti carica e cerchi di recuperare la spada? Vai al **326**.

299

Comunichi a Rin che preferiresti continuare il tuo viaggio da solo in quanto sei stato addestrato a tale scopo e gli auguri buona fortuna. Rin annuisce stoicamente e ti informa che rimarrà lì fino a sera, prima di continuare il suo cammino, che non ha fretta e che sarà più difficile farsi individuare dai Bakemono quando sarà buio.

"Abbi cura di te e fai attenzione, amico mio", ti dice. "Forse ci rincontreremo un giorno in una sala da sake a Iga e ci racconteremo le storie dei nostri rispettivi viaggi."

Non ti puoi permettere di rimandare la tua partenza in quanto devi raggiungere Iga proprio entro sera per poter completare la tua Prova. Cosa fai?

Viaggi attraversando la campagna aperta? Vai al **332**.
Viaggi attraverso il bosco? Vai al **397**.

300

Il monaco viene abbattuto dal tuo ultimo colpo e giace a terra immobile. Vedi che Daon esegue un Atterramento a Mulinello sul suo avversario per poi finirlo con un feroce calcio impietoso. Aiko afferra il suo avversario malconcio effettuando l'Atterramento dei Denti di Tigre che lo scaraventa al di sopra della barricata di legno del ponte, per finire nell'acqua sottostante che si dipinge di rosso. Daon controlla i due monaci che tu e Aiko avete messo fuori combattimento precedentemente, ma sono entrambi morti.

Passa un momento, e improvvisamente l'ultimo monaco, che si era finto morto, si rialza e inizia a scappare. Sia tu che Aiko lanciate rapidamente uno Shuriken alle spalle dell'uomo, colpendolo in pieno e facendolo crollare a terra ancora una volta. Ti avvicini a esso per controllare che stavolta sia morto sul serio e una volta appuratolo, raccogli il tuo Shuriken.

"Bel tiro", commenta Daon, "a entrambi".

"Ho notato che non abbiamo lasciato nessuno in vita da

poter interrogare", dice Aiko.
Daon sorride per poi eseguire una rapida ricerca sui cadaveri dei monaci, prima di levarsi la grande soddisfazione di gettarli nel fiume. Stai per offrire il tuo aiuto quando Aiko ti ferma consigliandoti caldamente di non disturbare il suo divertimento.
Daon si avvicina e ti porge un braccialetto di Ossidiana trovato su uno dei cadaveri. Annota il braccialetto sul tuo Foglio d'Identità. "Dato che ci hai avvertito dell'imboscata, questo oggetto ti appartiene di diritto. Sento che emana una qualche forma di potere, ma non ne conosco la natura."
Vi riposate e condividete un pasto veloce a base di frutti di bosco raccolti lungo la strada (puoi recuperare fino a 2 punti di Resistenza). Continuate poi il vostro cammino verso Suma, sempre pronti ad affrontare altri nemici. Vai al **344**.

301

Fai scorrere uno Shuriken sul palmo della tua mano e lo lanci verso Silver, in un unico movimento. L'iridescente sfera verde nella sua mano vola in direzione dello Shuriken intercettandolo e scaraventandolo lontano. Il tuo Shuriken è perso da qualche parte nella foresta.
Silver ti lancia uno sguardo ricco di tristezza. "Non avresti mai dovuto farlo. Hai soltanto fatto arrabbiare gli spiriti".
Fuori dalla nebbia, innumerevoli spiriti ti vengono incontro con volti terrificanti, emettendo grida terribili, immersi in una leggera luce grigia interiore. Provi a combatterli ma i tuoi colpi passano attraverso di essi, e tutte le volte che vieni toccato, senti la tua anima indebolirsi sempre di più. Se possiedi l'abilità della Morte Apparente e vuoi usarla, vai al **130**. Altrimenti, vai al **310**.

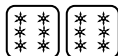
302

Attraverso la foschia, cerchi di individuare un posto per far riposare i tuoi muscoli doloranti; con la mano ti proteggi gli occhi dalla tormenta di neve. Lancia i dadi per testare la tua Fortuna. Se il destino ti sorride, vai al **33**. Se il destino ti volta le spalle, vai al **53**.

303

Nuoti verso la cima che ti è stata lanciata dall'equipaggio del *Catechismo*. Ti guardi indietro e vedi che il *Rasoio* vira andando fuori rotta e non è quindi più in grado di raggiungere la tua nave.

Gorobei solleva la corda dove sei aggrappato, accogliendoti sul ponte della nave, con una calorosa pacca sulla schiena. Anche il Gran Maestro dell'Alba è li con lui e ti sorride. "Hai dato un'ulteriore prova del tuo valore e confermato che sei idoneo a essere il primo tra i ninja", ti dice, "ed è per questo che meriti qualcosa che non avrei osato dare a nessun altro".

Ancora gocciolante ed esausto, ti inchini davanti al Gran

Maestro affermando che nessuna ricompensa sarà necessaria per la missione appena portata a termine.
"Durante questa Prova hai imparato a conoscere e capire chi sei veramente", dice il Gran Maestro, "tale illuminazione rappresenta il dono più grande per chiunque. Ma per l'aiuto che hai fornito ai tuoi fratelli seguaci di Kwon, sconfiggendo il *Rasoio*, ti ricompenserò con il dono della morte. Non mi riferisco alla tua morte però, bensì a quella dei tuoi nemici."
Il Maestro ti porge una piccola ampolla tappata contenente del liquido. Segna sul tuo Foglio d'Identità che adesso sei in possesso del Sangue di Nil.
"Si tratta del più virulento di tutti i veleni", ti dice "lo portavo con me ormai da quasi un decennio, fin dalla grande battaglia contro l'abominio del Vuoto. Ora lo affido a chi sarà in grado di portare la morte ai demoni di Orb. Tu, Ninja".
Prendi l'ampolla con cura e attenzione, chinandoti ancora una volta in segno di ringraziamento e rispetto. Ti dirigi poi sottocoperta per riposarti mentre due monaci si occupano di bendare le tue ferite. Il tuo viaggio continua e puoi recuperare la Resistenza, l'Energia Interiore e l'equipaggiamento perso in precedenza.
Mentre prepari i tuoi attrezzi, prendi cinque Shuriken, uno per ogni concorrente che ha partecipato a questo viaggio maledetto, e li posizioni sul palmo aperto della tua mano destra. Giuri che un giorno avrai la tua vendetta nei confronti del Mago che ha causato la morte e sofferenza di molte persone, così come giuri di vendicarti di Yaemon per l'uccisione del tuo padre adottivo. Chiudi la mano fino a sentire i lati affilati degli Shuriken tagliarti la carne.
Riponi poi i cinque Shuriken macchiati di sangue nella tua veste ninja, segna sul tuo Foglio d'Identità che possiedi 5 Shuriken. Vai al **420**.

304

Cammini dall'alba al tramonto verso ovest, attraversando la gelida neve che non lascia traccia del tuo passaggio, circondato dal panorama che offrono le altissime Montagne della Devozione Infinita.

L'unica cosa che ti fa compagnia durante il viaggio è il vento che soffia lungo le falesie, come un lamento di bestie ferite a morte. Il gelo ti penetra fino alle ossa e ti prepari mentalmente per l'arrivo del tramonto, quando sai per certo che la temperatura calerà ulteriormente.

Nel tuo cammino incontri la carcassa spezzata e contorta di un Hainu che il tuo gruppo deve aver ferito durante la battaglia. Se possiedi almeno uno Shuriken, lo puoi usare per scuoiare la creatura e ricavarne un mantello bianco che ti aiuterebbe a combattere il gelo. Annota la Pelle di Hainu sul Foglio d'Identità.

Inizia a nevicare non appena cala la notte e decidi di accamparti per riposarti, consumando qualche frutto di bosco che porti con te (recuperi 2 punti di Resistenza). Tuttavia è troppo freddo per poter dormire quindi ti avvolgi ancor di più nei tuoi vestiti e continui il tuo cammino.

Ti imbatti in una scia di impronte insanguinate che vanno da nord a sud attraverso una distesa di neve. Cosa fai?

Ti dirigi verso sud seguendo le impronte di sangue? Vai al **13**.

Ignori le impronte e continui verso ovest? Vai al **113**.

305

Ti rendi conto che non hai più molto tempo per poter ottenere due vessilli e raggiungere Iga. Cerchi la più vicina caserma dei samurai, appicchi un piccolo fuoco per distrarre le guardie e ti intrufoli nelle loro stalle per rubare un cavallo.

Cavalchi più veloce che puoi e presto ti ritrovi fuori da Nasaka, lungo le deserte strade di notte, sentendo che le

possibilità di raggiungere il prossimo vessillo in tempo si stanno riducendo. Non appena intravedi le luci di Takahiri, rimanendo a distanza, liberi il tuo cavallo e lo rimandi indietro verso nord. Continui a piedi di tutta fretta verso i cancelli della città. Vai al **195**.

306

Ti lanci all'attacco con un poderoso salto, indirizzando la pianta del piede verso il volto dell'avversario, sperando di stordirlo se non addirittura ucciderlo.

Adoratore di Vile
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 7
Resistenza: 12
Danno: 1 Dado + 1

Se riesci a ucciderlo, vai al **100**.
Se riesce a sopravvivere, egli finge un calcio e prova a colpirti con un rapido pugno doppio, la tua Difesa è 7. Non puoi bloccare questo attacco.
Se riesci a sopravvivere puoi tentare un atterramento (vai al **275**), un colpo della Zampa di Tigre (vai al **284**) o un altro calcio (torna all'inizio di paragrafo).

307

Nelle vicinanze intravedi un oblò aperto, ti agganci con i piedi al corrimano subito sopra di esso e rimanendo appeso a testa in giù, riesci a raggiungere l'apertura. Devi però disarticolarti la spalla per poter attraversare lo stretto passaggio che ti porta nella stanza buia oltre questo.
Non appena entri nella stanza urti contro qualcosa che per tua fortuna non cade, ma si limita ad oscillare silenziosamente. Ti cali delicatamente sul pavimento e ti accovacci per valutare rapidamente l'ambiente circostante.
Nel buio noti una sagoma alzarsi da un'amaca, realizzando immediatamente che la stessa amaca è l'oggetto che hai urtato entrando nella stanza. Salti addosso al malcapitato e gli avvolgi la garrotta al collo, stringendo fino a quando smette di muoversi. Adagi poi il corpo senza vita sul pavimento. Perquisisci il cadavere e non trovando nulla decidi di ispezionare la stanza. C'è una scrivania di legno molto disordinata dove vedi appoggiate varie carte nautiche e strumentazione navale. Osservando il forziere di monete e gli effetti personali sparpagliati per tutta la stanza deduci che sei negli alloggi del capitano della nave. Annota che hai appena ucciso il Capitano del *Rasoio*.
Noti anche una serie di lame caricate a molla sul soffitto, proprio sopra la porta di ingresso, senza dubbio una trappola per chi entra senza preavviso, ma comunque ben visibile da chi si trova all'interno della stanza. Presti attenzione ad aggirare la trappola uscendo dalla stanza senza attivarla. Ti trovi adesso nel corridoio. Vai al **128**.

308

Sfrutti il vantaggio dato dall'esitazione della Jorogumo e scatti verso il vessillo del Daimyo.
Mentre cali il vessillo giù dal palo, lei inizia a tessere altre ragnatele dalle sue dita, dopodiché salti oltre il bordo del tetto e ti cali giù nella strada sottostante. Vai al **323**.

309

Mentre ti muovi lentamente sul tetto, affini i tuoi sensi e riesci a rilevare una trappola costituita da un filo per inciampare che va dalla grondaia al colmo del tetto, quasi impossibile da individuare nell'oscurità della notte. Sollevi leggermente il filo usando il tubicino del tuo respiratore e passi agilmente al di sotto di esso per poi proseguire. Molto presto raggiungi il tetto dalla parte opposta del cortile. Attendi che i ronin di pattuglia si distraggano prima di calarti giù dal tetto, per proseguire poi lungo il pavimento di legno della passerella verso la residenza interna. Vai al **356**.

310

Gli spiriti della morte infuriati sono decisamente troppo numerosi per te e ti travolgono ben presto con il loro tocco gelido. Nel giro di pochi respiri strozzati, cadi a terra con il corpo tremante e intorpidito per via dell'arido tocco dei morti. Non si risparmiano nei loro avidi attacchi, e continuano finché non giaci a terra freddo e immobile; sei diventato un altro cadavere ospitato da questo cimitero antico.

311

Corri a perdifiato attraverso la neve in direzione opposta da dove sei venuto. Dietro di te, il Komainu scende la montagna con le movenze di un masso rotolante.
Corri a zig zag cercando di confondere la creatura, ma non sembra funzionare in quanto ti punta ostinatamente e non sembra stancarsi. Non appena ti è vicino, cerca di colpirti con una zampata di roccia che arriva come un flagello e che riesci a schivare per un pelo. Ti rendi subito conto di essere in una situazione molto pericolosa. Che fai?
Corri verso il bordo di una rupe e provi a sfruttare la carica del Komainu per proiettarlo oltre e farlo così precipitare? Vai al **343**.
Corri invece verso una parete rocciosa più in alto e usi la tua abilità di Arrampicarsi (se la possiedi) per cercare di scappare? Vai al **353**.

312

"Una favorita del Daimyo?", ti deride il samurai. "Allora come è possibile che in tutti i nostri anni di fedele servizio non abbiamo mai visto la tua faccia? No non ti credo, verrai trattenuta per essere interrogata".
Improvvisamente sei circondato da molti altri samurai armati di katana. Dato che si tratta di una prova e non di una missione segreta decidi di affidarti alla clemenza del Daimyo Arai. Vai al **170**.

313

Quando è notte, indossi il tuo costume ninja e cammini su per i gradini di roccia per tornare alla residenza del Daimyo di Nara. I samurai in armatura nera sono ancora di guardia, quindi decidi di usare il tuo acciarino per dare fuoco ad alcuni stracci. Non appena i samurai individuano l'incendio, che difatti disturba la loro visione notturna, scivoli furtivamente dietro di loro e scali la parete di legno della costruzione. A poco a poco risali i cinque piani, trovando facilmente degli appigli sulle travi e sulle torrette del tetto. Vai al **333**.

314

"Ti ringrazio per l'aiuto che mi hai dato contro quelle creature a Mishina, amico mio", dice Rin riprendendo fiato, "che cosa ti ha portato nelle vicinanze?"

Gli dici che ci hai ripensato e che hai preferito viaggiare con lui, quindi sei tornato indietro. Aggiungi che hai riflettuto molto sul suo racconto e hai realizzato che lui, come ultimo superstite del suo gruppo, merita tutto l'aiuto possibile per raggiungere Iga.

Rin sembra apprezzare quello che dici. Cosa fai?

Chiedi di poter viaggiare insieme a lui, pensando che sia più sicuro viaggiare con un fidato alleato dalla tua parte? Vai al **5**.

Lo saluti e continui a fare affidamento sulle tue abilità da ninja per riuscire a evitare i Bakemono? Vai al **299**.

315

I samurai ti scortano alla prigione della città dove ti incatenano braccia e gambe, e dove resterai così in attesa di essere processato. I tuoi effetti personali vengono sequestrati e sistemati in un armadietto di legno li vicino per essere usati come prova. Fra i tuoi oggetti sequestrati non devi includere il vessillo di Lemné (se la possiedi) in quanto essendo ripiegato rimane facilmente nascosta sotto le tue vesti.

Attendi pazientemente il calare della notte prima di passare all'azione; contrai i tuoi muscoli in modo da disarticolarti le spalle riuscendo così a liberarti dalle catene. Lasci le tue vesti incastrate nelle catene in modo da far sembrare che tu sia ancora incatenato e richiami l'attenzione della guardia dicendo che ti sembra di aver visto una creatura nella tua cella. Ti rannicchi in una angolo buio della stanza, per non farti individuare, mentre la guardia si affaccia per verificare di cosa ti stai lamentando.

Scatti improvvisamente saltandogli addosso, afferri poi la sua testa sbattendola contro le sbarre di ferro della cella per fargli perdere i sensi. Con la guardia ormai priva di sensi e ancora preda della tua presa, è uno scherzo rubarle le chiavi. Senza pensarci due volte, apri la porta della cella e recuperi le tue vesti e tutti i tuoi effetti personali dall'armadietto in legno li vicino. Purtroppo i tuoi Shuriken sono stati sequestrati da alcune guardie curiose, come trofeo per la tua cattura, e non si trovano più tra i tuoi oggetti – rimuovili dal tuo Foglio d'Identità.

Scappi dalla prigioni e continui il tuo cammino nella notte. Cosa fai?

Provi a scalare la residenza del Daimyo coperto dall'oscurità della notte? Vai al **313**. (Visti i numerosi appigli lungo il muro, puoi tentare la scalata anche se non possiedi l'abilità Arrampicarsi).

Non vuoi perdere altro tempo e decidi di dirigerti verso Takahiri, la malfamata Città dei Ponti? Vai al **400**.

316

Realizzi che il tempo a tuo disposizione per recuperare i due vessilli e raggiungere Iga sta giungendo al termine. In preda alla disperazione ti infiltri nel vasto terreno di uno dei più ricchi mercanti della città e rubi un cavallo dalla stalla.
Cavalchi più veloce che puoi e presto ti ritrovi fuori da Takahiri, lungo le deserte strade di notte, sentendo che le possibilità di raggiungere il prossimo vessillo in tempo, si stanno riducendo. Non appena intravedi le luci di Nasaka, rimanendo a distanza, liberi il tuo cavallo e lo rimandi indietro verso sud. Continui a piedi di tutta fretta verso i cancelli della Capitale. Vai al **270**.

317

Prosegui e ti rendi conto che la tua decisione fa ora i conti con la tempesta e le condizioni atmosferiche intorno a te. Sai che ti trovi a soli due giorni da Iga e dalla salvezza, lontano da tutte le torture di questa Prova, causate principalmente da un maledetto mago malvagio. Camminando nell'oscurità senti sprofondare la neve sotto i piedi, facendoti precipitare inesorabilmente da un precipizio. Ti manca il respiro mentre rotoli e rimbalzi giù dalla montagna, atterrando infine in uno spiazzo di neve fresca. Perdi 6 punti di Resistenza (ne perdi solo 3 se possiedi l'abilità Acrobatismo che puoi usare per rallentare la velocità di caduta).
Se sei ancora vivo, ti ripari in una cavità rocciosa, ai piedi del precipizio, fino a quando il peggio della tempesta è passato, rannicchiandoti su te stesso per limitare gli effetti del freddo. Un paio di ore più tardi, stremato, ti alzi e prosegui la discesa del monte sperando che il peggio sia ormai passato. Vai al **122**.

318

Lo spazio sotto il ponte è illuminato in un bagliore di giada inquietante e noti un occhio incandescente iniettato di sangue galleggiare a mezz'aria. Si volta verso di te non appena entri. Ti metti in guardia pronto al combattimento, ma l'occhio sbatte la palpebra e poi svanisce. Il bagliore di giada svanisce nel nulla, lasciando la zona immersa nella luce soffusa proveniente da una lanterna.
Dai per scontato che la tua presenza è ormai nota e che non puoi permetterti di perdere tempo. Ti trovi di fronte a tre corridoi che si diramano e che si dirigono tutti verso la poppa della nave, dove forse potresti trovare ingresso nella stiva e, da lì, ai remi. Senti un suono simile a un canto provenire da una porta. Non percepisci dei rumori chiari provenire dalla porta a dritta o dalla zona centrale della nave, ma lungo il corridoio centrale puoi intravedere sgocciolare un secchio colmo. Cosa fai?
Vai nel corridoio verso la porta? Vai al **388**.
Vai nel corridoio centrale? Vai al **342**.
Vai nel corridoio di dritta? Vai al **376**.

319

Man mano che avanzi sul tetto, i tuoi sensi si acuiscono, realizzando che stai sfiorando un filo che non avevi notato nell'oscurità. Senti un leggero click e subito dopo un bullone caricato a molla sfreccia ad alta velocità verso la tua testa. Possiedi l'abilità Intercettazione? Se sì, vai al **346**. Altrimenti, vai al **335**.

320

"Nel caso in cui i miei fratelli dovessero combattere contro ciò che è giusto, non mi schiererei da nessuna delle due parti", affermi con convinzione.

"E se il risultato della tua decisione causasse la morte di tutti i monaci di Kwon?", ti domanda il Maestro dell'Invisibile.
"Sarebbe la conseguenza per aver scelto di seguire una causa ingiusta", rispondi.
Il Maestro dell'Invisibile annuisce lentamente. "Capisco. Ho solo un'altra domanda da farti. Per avere la saggezza, devi disporre del dono della verità. Per conoscere la verità necessiti della comprensione. E infine, per avere la comprensione hai bisogno della saggezza. Quindi dimmi, qual è la più grande delle tre: saggezza, verità o comprensione?".
Pensa bene a cosa rispondere. Scrivi la risposta in un foglio e vai al **126**.

321

L'orribile creatura emette uno stridio simile alla parola "Ninja". Tu rispondi con un colpo di taglio diretto al suo collo.

Abominio della Morte
Difesa contro il colpo della Zampa di Tigre: 5
Resistenza: 20
Danno: 1 Dado + 1 *

* Ogni volta che l'Abominio ti ferisce, perdi anche 1 punto di Energia Interiore. Se non hai punti di Energia Interiore quando subisci danni, muori all'istante.

Se sconfiggi l'Abominio, vai al **377**.
Se sopravvive all'attacco, si lancia contro di te con le sue mani gremite di artigli affilati. La tua Difesa contro questo attacco è 7.
Se sopravvivi, puoi provare un Calcio del Cavallo Alato (vai al **334**), un Atterramento della Coda di Drago (vai al **345**) oppure un altro pugno (torna all'inizio del paragrafo).

322

Il tuo Shuriken scorre veloce sulla gola del ronin, facendolo cadere a terra con un tonfo in una pozza di sangue. Non hai possibilità di recuperare il tuo Shuriken. L'ultimo ronin rimanente si gira e alza la lanterna in alto cercando di illuminare l'area cercando di capire cosa sia successo.

Ti fingi una guardia che sta investigando sull'accaduto fino a portarti abbastanza vicino al ronin. Una volta a pochi passi di distanza, lo colpisci con una Colpo della Zampa di Tigre alle spalle facendolo crollare a terra privo di sensi. Non sei sicuro di quando il turno di guardia debba cambiare quindi ti affretti verso la residenza interna seguendo il pavimento di legno della passerella. Vai al **356**.

323

Ti allontani in fretta dalla residenza del Daimyo, nel caso in cui la Jorogumo decida di darti la caccia. Osservi orgogliosamente il vessillo che hai conquistato e che porta il simbolo di un'onda nera su sfondo rosso, incorniciata in un ricamo d'oro. Con la morte di Chigeru, questo pezzo di stoffa è stato pagato a caro prezzo. La ripieghi e la nascondi sotto i vestiti – annota il vessillo di Nara nel tuo Foglio d'Identità.

Devi per forza proseguire verso ovest per arrivare in tempo a Iga prima che la Prova si concluda. Ti cambi, vestendo gli indumenti di un normale viandante e prendi la strada a ovest di Nara in direzione di Takahiri. Vai al **400**.

324

Ritorni da Canto del Vento e dagli altri, e le mostri orgogliosamente la Katana del Falcone.

La donna si avvicina e prende gentilmente la spada dalle tue mani, ringraziandoti per i tuoi servigi, dopodiché estrae

un pezzo di seta ripiegato dal suo kimono, porgendotelo. Non appena lo apri noti subito che si tratta di un vessillo viola raffigurante una luna nera, con il profilo ricamato in oro.
Annota il vessillo di Lemné sul tuo Foglio d'Identità. Hai appena guadagnato uno dei due vessilli necessari ad affrontare la prova finale per diventare Gran Maestro.
Tu e il tuo gruppo vi affrettate a uscire dalle stanze di Canto del Vento per ritornare dove i portantini del suo palanchino e due samurai attendono pazientemente. Canto del Vento vi invita a passare la notte nella sua nave ormeggiata nel porto ma ti vedi costretto a declinare l'invito poiché sai bene che dovete proseguire il vostro cammino per acquisire un altro vessillo. La donna posa una mano sul tuo petto e recita una benedizione di Illustra. Recuperi 2 punti Resistenza.
Daon e Gorobei si spogliano dei vestiti da portantini di palanchino, rimettendosi poi i loro vestiti da monaco. Daon la informa che non necessita di riposo, si inchina in segno di saluto e prosegue il suo cammino in solitario. Aiko si sveste dei suoi abiti ninja per rimpiazzarli con un cappello di paglia e degli abiti dorati di sacerdotessa di Eo, Principe della Pace e del Bene. Poi, lanciandovi un sorriso, scompare nella notte. Se ne va anche Gorobei, il suo sguardo pieno di ferrea determinazione.
Ti cambi nelle vesti di un semplice viaggiatore e mediti sulla tua prossima mossa – Suma e Nara sono le più vicine, ma anche più vicine agli altri concorrenti. Necessiti soltanto di un altro vessillo. Cosa fai?
Lasci Lemné attraverso la strada a nord in direzione del Castello di Suma? Vai al **167**.
Lasci Lemné attraverso la strada a sud verso l'antica città di Nara? Vai al **177**.
Essendo partito per primo, sfrutti il tuo vantaggio e lasci Lemné, tagliando per i campi e la campagna, in direzione ovest verso Takahiri (la malfamata Città dei Ponti) o Nasaka (la Capitale)? Vai al **187**.

325

Dopo aver raggiunto il porto di Iga, ispezioni accuratamente il molo, finché non riesci a individuare la tua nave, il *Catechismo*, che è arrivata da Lemné. Sul mare vedi un continuo via-vai di barche da pesca e gabbiani che volteggiano sopra le barche cariche di pesce fresco. Ti fai strada fino a raggiungere la tua nave, passando oltre dei manovali che caricano sacchi di spezie di shichimi, wasabi e zenzero su navi da commercio attraccate al molo.

Il Gran Maestro dell'Alba ti sta aspettando in piedi sul ponte della nave, le mani intrecciate sotto le maniche della tunica, il corpo teso e gli occhi penetranti smentiscono la sua età.

Tu e Gorobei vi avvicinate al Gran Maestro dell'Alba e vi inchinate. Gli racconti dello sconosciuto mago che ha tentato di uccidere tutti i concorrenti e del triste destino che hanno incontrato quelli di cui riesci a ricordarti.

Il Maestro scuote la testa. "Cinque dei migliori sono partiti e solo due sono tornati. Questo è un triste giorno di dolore. Non ho alcun dubbio, attraverso Kwon apprenderemo di più su quelli che ci si sono messi contro di noi."

Dichiari che avrai la tua vendetta con la stessa determinazione con la quale giurasti vendetta per la morte di Naijishi, avvenuta per mano di Yaemon.

Comunichi poi al Gran Maestro quello che hai appreso riguardo alla pianificazione dell'assassinio di Canto del Vento, e promette di informarla subito.

"Ti sarà debitrice per sempre", dice il Maestro. "Ma adesso dobbiamo concludere le formalità. Avete entrambi intrapreso un viaggio attraverso l'isola incontrando non poche difficoltà. Ditemi, quanti vessilli portate con voi?"

Gorobei mostra due vessilli. Se ne possiedi due anche tu, vai al **54**. Se possiedi tre vessilli, vai al **90**.

326

Scatti e rotoli sulla neve e sul ghiaccio, schivando per poco la carica del Komainu, e riuscendo ad afferrare la spada da poter usare contro la creatura. La situazione rimane comunque critica, il tuo Dio Kwon è il Maestro Supremo del Combattimento Senza Armi e quindi non sei mai stato addestrato all'arte della spada. Non puoi usare punti di Energia Interiore.
Sottrai 8 punti di Resistenza al Komainu se la donna lo ha già ferito con la spada.

Komainu
Difesa contro la spada: 8
Resistenza: 10
Danni: 2 Dadi

Se riesci a colpire il Komainu con la spada, questa è munita di un incantesimo che le permette di tagliare la pietra come se fosse neve. Un colpo causerà 2 dadi di danno invece del solito singolo dado.
Se hai sconfitto il Komainu, la creatura cade a terra immobile trasudando liquido nero da tutti i pori. Vai al **328**.
Altrimenti, il Komainu tenta di colpirti con la sua zampa di pietra come un gatto farebbe con un topo. La tua Difesa contro questo attacco è 8. Se sopravvivi, devi attaccarlo ancora una volta (torna all'inizio di questo paragrafo).

327

Dici a Nao di farsi gli affari suoi.

"I miei affari sono gli affari della Città", ti risponde. "Il Sindacato Bakuto si occupa di tenere il crimine lontano dalle strade e assicura che le persone siano libere dalle leggi del Daimyo ove sia possibile".

Ricordandogli i tuoi insegnamenti di disciplina e di diritto, imparati durante i tuoi studi di Kwon, gli fai notare che in quella libertà c'è anche la libertà di peccare.

"Ogni persona deve trovare la propria strada per il paradiso", afferma con un sorriso mesto. "Questa è la tua ultima possibilità per dirmi cosa ti porta qui. Altrimenti temo che tu non potrai essere considerato come una presenza amichevole".

Cosa fai?

Decidi di rivelare il vero motivo per il quale ti trovi a Takahiri? Vai al **347**.

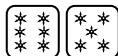
Mantieni il segreto della tua missione e partecipi alla festa da solo, cercando di conquistare il vessillo di Takahiri? Vai al **212**.

Abbandoni il recupero del vessillo di questa città e ti affretti verso la strada a nord in direzione di Nasaka? Vai al **316** – considera che hai tempo sufficiente per fare questo solo se non hai fatto nessun precedente tentativo con il vessillo a Nara e se non sei ancora stato a Nasaka.

328

Hai avvertito la donna che è stata precedentemente attaccata dal Komainu? Se si, vai al **294**. Altrimenti, vai al **15**.

329

Riesci a forzare il meccanismo ed entrare nel passaggio appena prima che l'anguilla gigante ti raggiunga. Senti la

furia della creatura sbattere ripetutamente contro la porta di legno del passaggio, in segno di frustrazione. Cerchi disperatamente di spingere la porta con tutto il tuo peso fino a che l'essere decide di allontanarsi per andare in cerca di prede più facili.
Ti nascondi dietro al pannello, trattenendo il respiro, fino a quando senti un grande afflusso d'acqua. Una botola deve essere stata aperta nella stanza accanto per eliminare i concorrenti morti. Decidi che questa è la tua migliore occasione per scappare inosservato fino a quando sarai in grado di ritornare nella stanza più tardi, quindi apri il pannello di legno e lasci che la corrente ti trasporti via con i cadaveri. Vai al **250**.

330

Ti volti per affrontare le frecce e cominci a deviarle usando le tue maniche di ferro, indietreggiando lungo l'asse di legno da dove sei arrivato. Riesci a ripararti dal missile di fuoco schiacciandoti all'albero maestro.
Dalla posizione in cui ti trovi puoi chiaramente vedere che la tua nave, il *Catechismo*, sta per attraversare l'imboccatura del porto e si troverebbe abbastanza vicino per raggiungerla a nuoto. Purtroppo il *Rasoio* si muove rapidamente verso la nave. Devi riuscire a scappare ma lo sciame di vespe e gli arcieri rappresentano ancora un bel pericolo e tu devi aiutare il *Catechismo* in qualche modo, prima che venga speronata. Cosa fai?
Indietreggi un altro po' sulla trave e usi uno Shuriken per cercare di tagliare la corda che issa la vela principale? Vai al **17**.
Scagli uno Shuriken al marinaio che sta manovrando il timone della nave? Vai al **26**.
Ti tuffi in mare? Vai al **41**.

331

Sbagli il tempismo del balzo e atterri goffamente sul corrimano di legno. Un marinaio si avvicina, incuriosito dal rumore emesso dal tonfo, quindi ti vedi costretto a saltargli addosso spezzandogli poi l'osso del collo prima che possa gridare... ma purtroppo per te non prima che riesca a pugnalarti con il suo coltello. Perdi 4 punti di Resistenza.

Il tuo sangue macchia i suoi vestiti rendendoli inutilizzabili per un eventuale travestimento. Bendi la tua ferita e nascondi il cadavere del marinaio nel sartiame.

Ti affacci al bordo della nave per esaminare il ponte, illuminato da una lieve luce proveniente da due lanterne. Vedi dozzine di marinai impegnati in varie attività, sorvegliati da una pattuglia di due samurai in armatura laccata grigia. In particolare, ti accorgi che le assi di legno che compongono il ponte sono verniciate e quindi risulteranno difficili da bruciare.

Contrai i tuoi muscoli per prepararti all'azione. Per prima cosa, hai bisogno di trovare un modo per accedere sottocoperta per sabotare i remi. Il portello di accesso alla stiva si trova a prua della nave. Cosa fai?

Usi la tua capacità di ventriloquo, facendo finta di essere un marinaio caduto in mare, in modo da distrarre l'equipaggio prima di agire indisturbato? Vai al **95**.

Attendi che un marinaio si isoli dagli altri per poi strangolarlo con la garrotta e indossare i suoi abiti allo scopo di mischiarti agli altri membri dell'equipaggio? Vai al **286**.

Usi il tuo olio da lanterna per appiccare un fuoco e distrarre l'equipaggio, in modo da entrare furtivamente sottocoperta. Vai al **297**.

Se hai l'abilità Evasione, puoi provare ad accedere sottocoperta entrando dalla stretta fessura di un oblò lasciato aperto sul lato della nave. Vai al **307**.

332

Viaggi da solo verso ovest attraversando l'erba fangosa della campagna aperta, mantenendo lo sguardo attento a ogni possibile segno di avvicinamento di Bakemono. Non appena raggiungi la cima di una collina riesci ad avere una completa panoramica del territorio circostante. A nord si vedono dozzine di Bakemono che si avvicinano minacciosamente a un carro trainato da un cavallo e sorvegliato da una decina di samurai in armatura laccata in argento, pronti a cercare di respingere l'attacco. Direttamente a ovest ci sono dei boschetti di bambù che non ti danno modo di vedere cosa ci sia oltre. A sud invece, vedi una foresta che si estende a ovest dove tutto sembra tranquillo. Cosa fai?

Corri verso nord per aiutare i samurai e forse guadagnare alleati per il tuo viaggio a ovest? Vai al **341**.

Sfrutti l'attacco dei Bakemono al carro come diversivo per passare inosservato mentre ti dirigi verso i boschetti di Bambù? Vai al **351**.

Sfrutti l'attacco dei Bakemono al carro come diversivo per passare inosservato mentre ti dirigi a sud per proseguire poi verso ovest attraverso la foresta? Vai al **385**.

333

Procedi furtivamente fino a raggiungere il quinto piano del palazzo dove tutto è calmo e tranquillo.

A differenza dei piani inferiori, si tratta di un giardino pensile, circondato da un piccolo recinto di legno. Al centro del tetto, il vessillo bordato d'oro del Daimyo sventola su un palo a circa mezza dozzina di piedi di altezza. Osservandola da così vicino noti che una sorta di ragnatela è appiccicata su di esso.

Guardandoti bene intorno, vedi diverse ragnatele sparse per tutto il giardino – sulla fontana, lungo il gazebo e tra gli alberelli di bonsai. Incastrati nelle ragnatele noti dei resti di corpi umani tra cui, incredibilmente, la testa decapitata di Chigeru congelata in un perpetuo urlo silenzioso.

Senti un ticchettìo provenire dal santuario del tempio alla tua destra, illuminato da bracieri, e pochi istanti dopo ne emerge una mostruosa creatura. La parte superiore del tronco della Jorogumo è quello di una bellissima giovane donna senza vesti, ma le sue otto zampe artigliate sono quelle di un ragno gigante. L'essere ti sorride dolcemente, quasi timidamente; il suo viso sembra più giovane del tuo.

"Un altro seguace di Kwon", dice la creatura con tono lieve e sognante. "Mi era stato detto di aspettarmi l'arrivo dei tuoi simili".

Scatta velocemente verso di te per attaccarti, i suoi artigli viaggiano ritmicamente sulle pietre del giardino, mentre tesse una sottile ragnatela tra le sue dita.

Scrivi in un foglio quale mossa tra quelle dell'Arte della Tigre vuoi utilizzare:

Pugno di Ferro, Colpo della Zampa di Tigre, Colpo del Cobra, Calcio del Cavallo Alato, Calcio della Tigre che Salta, Calcio del Fulmine a Forbice, Atterramento della Coda di Drago, Atterramento a Mulinello, Atterramento dei Denti di Tigre.

Poi, vai al **224**.

334

Una risata emerge dalle sue fauci insanguinate. Giri su te stesso ed esegui un Calcio del Cavallo Alato mirando alle tempie dell'abominevole creatura.

Abominio della Morte
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 6
Resistenza: 20
Danno: 1 Dado + 1 *

* Ogni volta che l'Abominio ti ferisce, perdi anche 1 punto di Energia Interiore. Se non hai punti di Energia Interiore quando subisci danni, muori all'istante.

Se sconfiggi l'Abominio, vai al **377**. Altrimenti, il mostro ti morde alla gamba con forza sufficiente a immobilizzarti. La tua Difesa contro questo attacco è di 7.
Se sopravvivi puoi tentare un colpo della Zampa di Tigre (vai al **321**), un Atterramento della Coda di Drago (vai al **345**) oppure un altro calcio (torna all'inizio del paragrafo).

335

Il proiettile spinato ti si conficca nel busto causandoti una brutta ferita. Perdi 8 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, l'unica cosa che puoi fare è trattenerti dal gridare per il dolore lancinante. Guardi con orrore il tuo sangue scorrere lungo il tetto e infine gocciolare sul sentiero sottostante... non passa molto prima che un ronin lo noti e si metta a gridare. Realizzi subito di essere stato scoperto e cerchi di ritirarti, al meglio delle tue possibilità, attraverso il tetto, verso i giardini esterni per poi tuffarti nell'oscurità. Dietro di te, un gong colpito ripetutamente suona l'allarme.
Non sei riuscito a infiltrarti nella residenza di Canto del Vento e mentre ti stai ritirando non vedi né traccia di Canto del Vento né degli altri concorrenti che devono aver tentato altre vie per infiltrarsi. Nonostante il terribile dolore che

stai provando, riesci comunque a estrarre il bullone dal tuo corpo e a usare delle vesti di ricambio per fermare l'emorragia nel miglior modo possibile. Non ti rimane che tentare di conquistare un altro vessillo. Cosa fai?
Lasci Lemné attraverso la strada a nord in direzione del Castello di Suma? Vai al **167**.
Lasci Lemné attraverso la strada a sud verso l'antica città di Nara? Vai al **177**.
Cerchi di evitare ulteriore concorrenza e lasci Lemné, tagliando per i campi e la campagna, in direzione ovest verso Takahiri (la malfamata Città dei Ponti) o Nasaka (la Capitale)? Vai al **187**.

336

Ti dirigi all'ingresso della residenza del Daimyo di Iga, un grande edificio di pietra a forma di tempio, ristrutturato dopo l'incendio che distrusse il vecchio palazzo che si affacciava sul porto. Chiedi a un samurai dai capelli grigi, in armatura laccata in argento, di poter parlare con il capitano delle guardie, e una volta di fronte a lui, ti chiede il motivo della tua visita. Gli dici del gruppo di samurai che hai lasciato a combattere contro i Bakemono e gli porgi il libro che ti hanno affidato. Rimuovi il Tomo di Xi dal Foglio d'Identità. Il capitano ti ringrazia ripetutamente spiegandoti che il tomo era stato rubato da dei banditi nelle terre selvagge e un gruppo di samurai si era offerto di recuperarlo volontariamente. Il libro è stato scritto dal celebre stratega di guerra Xi che scrisse il trattato durante la passata grande guerra civile. Il capitano convoca il sacerdote capo del Daimyo, un uomo anziano in abiti dorati che ti viene incontro e ti benedice nel nome di Eo. Prendi nota, puoi aggiungere 2 al tuo Modificatore ma solo per il tuo prossimo attacco Percependo lo sguardo degli Dei che veglia su di te, ti ritiri proseguendo verso il porto per completare la tua prova. Vai al **325**.

337

Insisti che sei soltanto un normale visitatore, e che sei lì solo per goderti l'ospitalità di questa famosa città.

"Le tue domande fanno pensare che tu abbia intenzioni diverse" dice Nao.

Scrolli le spalle dicendo che si tratta di semplice curiosità e niente di più.

"Molto bene, ma non ti aspettare nessun aiuto dal Sindacato di Bakuto". Dopodiché l'uomo indietreggia nell'ombra e si allontana nell'oscurità della notte. Ti guardi in giro cercando di scrutare qualsiasi segno di pedinamento prima di proseguire. Cosa fai?

Partecipi alla festa e cerchi di impossessarti del vessillo di Takahiri? Vai al **212**.

Abbandoni il vessillo di questa città e ti affretti verso la strada a nord che porta a Nasaka? Vai al **316**. – nota che hai tempo di fare questo solo se non hai fatto nessun tentativo con il vessillo di Nara e non sei ancora stato a Nasaka.

338

Ti unisci a Gorobei e Daon in un mesto cammino lungo una strada isolata, che molto presto diventa una strada sterrata diretta a ovest verso le montagne innevate. Un solitario sparviero volteggia sopra di voi, emettendo un canto lamentoso. Presto la strada sterrata si stringe ulteriormente costringendovi a proseguire camminando in fila indiana, i leviatani di roccia incombono su di voi mentre risalite il percorso.

"Chi ci sarà dietro gli attacchi che ci hanno bersagliato?" chiede Gorobei.

Daon scuote la testa, troppo turbato per parlare.

Dici che secondo te deve essere stato Yaemon. Chi altro potrebbe odiare i seguaci di Kwon più dell'uomo che ha ucciso il Gran Maestro Naijishi e rubato le pergamene di Kettsuin?

"Egli rappresenta il nostro peggior nemico", risponde Gorobei, "ma non è un mago. Aiko è stata sconfitta da un incantesimo".
Gli ricordi che Yaemon era stato in grado di rubare le pergamene di Kettsuin soltanto grazie a una stregoneria che gli era stata prestata, facendo credere agli altri di essere un monaco di Kwon.
"Mi chiedo da chi possa aver ricevuto tale stregoneria", chiede Daon cupo.
La temperatura intorno a voi si fa sempre più fredda e ben presto vi ritrovate a camminare sopra una leggera spolverata di neve.
"Non tutto può essere attribuito a Yaemon", dice Gorobei. "comunque sia ci ha sottratto molto". Poi decide di cambiare argomento. "Questa non è la sola Prova a cui ho partecipato su quest'isola. Riuscii ad arrivare alla battaglia finale nel Tempio della Roccia e fui sconfitto da un Atterramento a Mulinello. Io.... atterrato! Ma questa volta ho un piano, nessuno di voi sarà in grado di fermarmi in quel modo".
"La competizione non ha più nessuna importanza", mormora Daon. "Proprio come durante la Ribellione del Loto Nero, qualcuno sta cercando di distruggerci ed eliminarci una volta per tutte. Si tratta di una questione di sopravvivenza."
"La competizione ha ancora importanza", ribatte Gorobei, "non possiamo abbandonare la nostra strada in momenti di avversità, pensa ai benefici di essere Gran Maestro."
Alzi la mano, fermando la conversazione tra i due, in quanto senti un lugubre gemito che si estende per tutto l'ambiente circostante. Vi trovate attualmente su un sentiero di ghiaia sottile, probabilmente a metà strada dalla cima di una delle montagne.
Qualunque creatura abbia emesso quel gemito, è viva e si sta avvicinando. Dopo qualche attimo intravedete la sagoma di una figura venirvi incontro rapidamente.

Continua

La creatura indossa una tunica, la cresta ricoperta di neve e solleva le braccia al cielo tenendo in mano un bastone a forma di serpente. Nemmeno la tua vista acuta è in grado di rilevare i suoi lineamenti a causa della neve abbagliante, ma vedi chiaramente che i suoi occhi sono illuminati di rosso.
Daon si arrampica subito su un pendio che lo porta al di sopra della sagoma mentre Gorobei si sposta più avanti lungo il sentiero per mettersi al riparo di una roccia sporgente, assumendo poi una posizione di difesa.
Circa una dozzina di creature simili a cani bianchi muniti di ali frementi e occhi gialli emergono al di sopra delle alture scoscese, intorno alla figura. Si tratta di Hainu, ed emettono un suono lamentoso in previsione del loro banchetto. Piombano giù dalle alture della montagna verso di voi, con sbavanti lingue blu.
Cosa fai?
Segui la strategia di Daon, tentando l'attacco alla sagoma in tunica? Vai al **16**.
Ti unisci a Gorobei, mettendoti in una posizione difensiva sotto la roccia sporgente? Vai al **74**.

339

Fallisci l'attacco ma riesci comunque a prendere di sorpresa la Jorogumo schivando la sua ragnatela e guadagnando attimi preziosi. Cosa fai?

Scatti direttamente verso il vessillo del Daimyo? Vai al **7**.

Lanci la tua Polvere Accecante nel braciere del santuario, lì vicino? Vai al **46**.

340

Scatti all'interno della portata della lancia ed esegui un Pugno di Ferro diretto al diaframma della grezza creatura.

Capitano Bakemono
Difesa contro il pugno di Ferro: 5
Resistenza: 13
Danno: 1 Dado

Se hai ucciso il Bakemono, vai al **384**.

Altrimenti, la creatura schiva il colpo e cerca di colpirti con la sua lancia, emettendo un grugnito selvaggio. La tua Difesa è 10.

Se sei ancora vivo, puoi provare a colpirlo con un Calcio del Cavallo Alato (vai al **350**), con un Atterramento dei Denti di Tigre (vai al **360**) o con un altro Pugno di Ferro (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

341

Corri sul terreno fangoso per soccorrere i samurai accerchiati in armatura laccata in argento, i quali combattono stringendosi attorno al carro trainato dal cavallo. Piombi alle spalle dei Bakemono abbattendo tutti quelli che ti si parano davanti. Tuttavia la mano artigliata di uno di loro, riesce a graffiarti la schiena, perdi 2 punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, i Bakemono vacillano di fronte al tuo inaspettato attacco, fuggendo in disordine. Ci sono circa sei samurai ancora in piedi, i loro visi sono stanchi e macchiati di sangue. Nella parte posteriore del carro c'è il cadavere di un compagno caduto in battaglia.

"Grazie per il tuo aiuto, straniero", dice uno di loro, "Non ho mai visto i Bakemono così infuriati".

Gli chiedi se sia pronto per ripiegare prima del prossimo attacco.

"Questi selvaggi hanno ucciso i nostri compagni", risponde l'uomo.

Ti volti per osservare i Bakemono in fuga e noti che si stanno raggruppando rincuorati dall'arrivo di dozzine di altri Bakemono che stanno fuoriuscendo dal boschetto di bambù li vicino.

Il samurai zoppica verso il carro e prende un tomo rilegato in pelle. "Tu non sei un samurai, ma possiedi la forza di uno di loro. Ti preghiamo di portare le sacre strategie di guerra di Xi a Iga; non possiamo permetterci che vengano sottratte ancora una volta. Porta il tomo lontano dal pericolo e sopravvivi con la consapevolezza che siamo rimasti qui a difenderlo fino alla morte."

Se accetti il tomo per poi dirigerti a Iga, vai al **274**. Se decidi di rimanere a combattere contro i Bakemono per aiutare i samurai, vai al **357**.

342

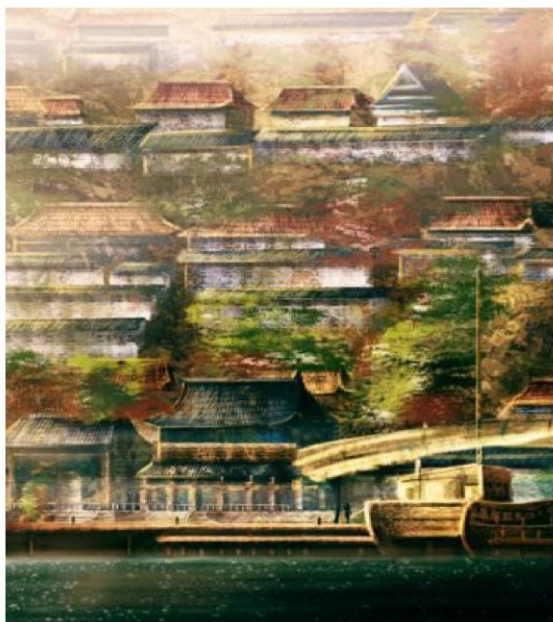
Entri in un corridoio con tre porte illuminate da una sola lanterna, la quale emette una luce tremolante. Da dietro la porta alla tua sinistra senti uno stridìo metallico regolare, mentre da quella alla tua destra qualcuno sta russando. La porta al centro è invece silenziosa. Cosa fai?

Entri nella porta a sinistra? Vai al **132**.

Entri nella porta a destra? Vai al **248**.

Prosegui verso la porta al centro? Vai al **348**.

343

Sfrecci giù dal pendio nevoso in direzione di un precipizio, il Koimanu ti insegue con passi pesanti sul terreno. Raggiungi il bordo del precipizio e attendi il momento buono per spostarti di lato così da farlo precipitare. Se sei possiedi l'abilità Acrobatismo e la vuoi utilizzare per evitare la carica del Koimanu, vai al **380**. Se non la possiedi o se non desideri utilizzarla, devi fare una prova di Fortuna per verificare se riesci a rimanere sul bordo del precipizio quando il Koimanu ti raggiunge. Se il destino ti sorride, vai al **406**. Altrimenti, vai al **409**.

344

Tu e Aiko vi vestite ancora una volta da viaggiatori e insieme a Daon percorrete la strada lastricata a nord. La via si fa sempre più gremita di mercanti che portano con un palanchino le proprie merci a Lemné , e di pattuglie di samurai in armatura verde laccata. È il tramonto quando venite ammessi all'interno delle porte di Suma, e passate subito dal porto dove sono attraccate alcune navi straniere. Nella zona antica del lungo mare, noti una nave da guerra chiamata "Setsudanki" che risalta di gran lunga su tutte le altre; la nave è presidiata da samurai in armatura laccata grigia ed espone un vessillo grigio raffigurante tre anelli neri incastrati tra di loro. Le chiacchiere di strada dicono che il Daimyo locale, Arai, stia tenendo un banchetto in onore di un Daimyo proveniente dalle isole del nord.

Continuate il vostro cammino fino a trovarvi di fronte al Castello di Suma, una vasta fortificazione difensiva, costruita sulle scogliere, che domina la città. Le torri di pietra sono contrassegnate da vessilli grigi raffiguranti il simbolo di una luna nera, ma da quella distanza non puoi vedere se qualcuna di esse ha il bordo ricamato in oro che tu cerchi. Mentre cercate di avvicinarvi alla fortezza, passate numerosi fabbri, armaioli e negozi di articoli con decorazioni in lacca che stanno chiudendo per la notte. Sullo sfondo sentite l'abbaiare di cani che sembra provenire da qualche parte dentro le mura del castello. Chiedete in giro, molto discretamente, informazioni sul vessillo bordato in oro e scoprite che dovrebbe trovarsi in una stanza sorvegliata da qualche parte vicino alla sala banchetti del castello. Aiko scruta la parete esterna e il suo fossato. "È in momenti come questi che sono contenta del mio addestramento ninja. Pensi di rimanertene seduto qui fuori, Daon?"

"I ninja non sono i soli a poter accedere in una fortezza del genere", risponde Daon. "Il Gran Maestro dell'Alba ha avvertito i due Daimyo del nostro arrivo, in modo che la prova non favorisca solo chi è maestro nell'arte della furtività e dell'inganno. Vedremo chi sarà il primo a trovare il vessillo all'interno del Castello – possa Kwon vegliare su entrambi."

Daon lascia il gruppo. Aiko ti offre di collaborare per trovare una via di accesso insieme, ma le dici che preferisci agire in solitudine, quindi anche lei si allontana. Cosa fai?

Usi i Sette Travestimenti per accedere all'interno del Castello di Suma travestito da cortigiana? Vai al **18**. Usi i Sette Travestimenti per accedere all'interno del Castello di Suma travestito da samurai? Vai al **40**. Scali la parete delle mura esterne per valutare meglio quali siano le difese del Castello? Vai al **352**. Decidi che ci sono vessilli più facili da conquistare altrove e lasci la città attraverso la strada che porta alla Capitale, Nasaka? Vai al **153**.

345

Scivoli in avanti per intrappolare le gambe dell'abominio, cercando di farlo schiantare sul ponte. È mostruosamente muscoloso ma pecca decisamente in equilibrio.

Abominio della Morte
Difesa contro l'Atterramento della Coda di Drago: 6
Resistenza: 20
Danno: 1 Dado + 1 *

* Ogni volta che l'Abominio ti ferisce, perdi anche 1 punto di Energia Interiore. Se non hai punti di Energia Interiore quando subisci danni, muori all'istante.

Se hai successo, puoi proseguire il tuo attacco con un pugno (vai al **321**) o un calcio (vai al **334**), aggiungendo 2 al tuo Modificatore e danno soltanto per il prossimo attacco.
Se la proiezione non ha successo, l'Abominio ti intrappola sotto i suoi piedi. La tua Difesa è 6.
Se sopravvivi, puoi provare il colpo della Zampa di Tigre (vai al **321**) o un Calcio del Cavallo Alato (vai al **334**).

346

Usi l'avambraccio per deviare di lato il proiettile che ti passa accanto, svanendo nel buio della notte. Continui a strisciare lungo il tetto di tegole, tenendo sempre un occhio sulle guardie per assicurarti che non stiano guardando nella tua direzione, poi ti cali cautamente nella passerella sul lato opposto. Prosegui verso il corridoio più avanti. Vai al **356**.

347

Dici di avere intenzione di impossessarti del vessillo bordato in oro dal Daimyo e osservi attentamente la sua reazione.
Egli annuisce imperturbabile.

"Anche io intendo sottrargli qualcosa", dice. "Il passatempo che intrattiene i ricchi corrotti e che causa centinaia di vittime. Il Sindacato Bakuto rappresenta l'unica forma di resistenza contro la tirannia imposta dal Daimyo. Immagino tu sia un ladro, come me, e che tu abbia l'abilità di accedere a luoghi ostili. Forse potremo aiutarci a vicenda. Ti aiuterò a rubare il vessillo se tu mi aiuterai a salvare le persone che saranno condotte al palazzo stasera".

Se accetti l'aiuto di Nao, vai al **399**.

Se rispondi che preferisci lavorare da solo e partecipare alla festa in solitudine per rivendicare il vessillo di Takahiri, vai al **212**. Se vuoi abbandonare la conquista di questo vessillo e dirigerti sulla strada a nord verso Nasaka, vai al 316 – ma considera che hai tempo di farlo soltanto se non hai effettuato nessun tentativo con il vessillo di Nara e non sei già stato a Nasaka.

348

Apri la porta e scivoli dentro, entrando in una vasta area di carico situata alla convergenza di tre corridoi pieni di depositi di frecce, casse di cibo e barili di acqua. Noti una botola aperta che conduce al livello sottostante e decidi di darci una sbirciata. Vedi una grossa stanza dove decine di schiavi, sporchi e segnati dalle frustate, sono compressi tra loro e incatenati ai remi. Non vieni notato in quanto stanno dormendo, una breve pausa dal loro lavoro massacrante. Nonostante la distanza, il tanfo di sudore e sporcizia proveniente dagli schiavi è insopportabile.

Se possiedi una Chiave in Ottone, e vuoi iniziare a liberare gli schiavi, vai al **36**.

Se non possiedi la chiave, ma disponi dell'abilità di Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole puoi provare a liberare uno schiavo dalle sue catene. Vai al **61**.

Altrimenti, puoi svegliare uno schiavo e chiedergli dove si trovano le chiavi per liberarli dalle catene. Vai al **256**.

349

Se non sei riuscito a uccidere il Capitano, vai al **29**.
Se hai ucciso il Capitano della nave, gli arcieri non sono ancora raggruppati in gran numero. Hai ancora una freccia conficcata nella spalla e cerchi di aggrapparti a una trave con tutte le tue forze per evitare di perdere l'equilibrio. Perdi 4 punti di Resistenza per il dolore lancinante.
Se sei ancora vivo, vedi il *Catechismo* che sta per attraversare l'imboccatura del porto, e forse è abbastanza vicino per raggiungerlo a nuoto. Devi riuscire a scappare velocemente ma lo sciame di vespe e gli arcieri rappresentano ancora un bel pericolo e tu devi riuscire in qualche modo ad aiutare il *Catechismo* prima che venga speronata dalla nave da guerra nel caso l'incendio venisse spento. Cosa fai?
Indietreggi un altro po' sulla trave e usi uno Shuriken per cercare di tagliare la corda che issa la vela principale? Vai al **17**.
Scagli uno Shuriken al marinaio che sta manovrando il timone della nave? Vai al **26**.
Ti tuffi in mare? Vai al **41**.

350

Abbassando la testa eviti il fendente del Bakemono e cerchi di colpire la sua mascella da bestia con il tallone del piede destro.

Capitano dei Bakemono
Difesa contro Calcio del Cavallo Alato: 6
Resistenza: 13
Danno: 1 Dado

Se uccidi il Bakemono, vai al **384**.
In caso contrario, il Bakemono fa roteare la lancia e cerca di colpirti con una delle estremità. La tua Difesa è 9.
Se sei ancora vivo, puoi utilizzare un Pugno di Ferro (vai al **340**), un Atterramento Denti di Tigre (vai al **360**) o di nuovo un Calcio del Cavallo Alato (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

351

Sfrutti il diversivo creato dall'attacco dei Bakemono sui samurai a nord per dirigerti verso ovest nel boschetto di bambù. Scivoli fra le ombre, strisciando silenziosamente, attento a ogni possibile pericolo.
Da qualche parte più avanti senti il rumore dello scalpiccio di piedi che marciano attraverso il sottobosco e voci gutturali che grugniscono. Ti guardi attorno per trovare in fretta un posto dove nasconderti, ma tra i sottili tronchi di bambù non sarà facile. Cosa intendi fare?
Ti prepari a tendere un'imboscata a chiunque spunti fuori e combatti per avere una via di fuga? Vai al **9**.
Ti nascondi come meglio puoi? Vai al **98**.
Se hai l'abilità Evasione e desideri utilizzarla, ti infili in un piccolo nascondiglio apparentemente impossibile sotto una roccia sporgente? Vai al **109**.

352

Indossi il tuo costume nero da ninja e ti prepari. Attendi fino a quando la luna è dietro una nuvola prima di nuotare attraverso il fossato.

Poi aspetti fino a quando una guardia ti oltrepassa, prima di scalare il muro esterno e accovacciarti in cima a esso, osservando la scena davanti a te. Quello che vedi ti sgomenta. Tra te e il muro interno ci sono diversi feroci cani Akita bianchi e marroni, legati con lunghi guinzagli ai pali nel terreno. Alcuni sono all'erta, altri sono più rilassati, ma ritieni che non vi sia spazio per passare tra loro, sebbene siano legati. Lungo il muro esterno di sinistra ci sono una mezza dozzina di cucce di legno occupate da alcuni cani tenuti separati dagli altri, e sulla destra una capanna di pietra che sembra essere usata per conservare la carne per gli animali.

Anche se riuscissi a superare i cani, dovresti poi scalare la parete interna che è alta e curva verso l'esterno per rendere difficile la salita. Scalare la parete interna sarà impossibile senza l'abilità Arrampicarsi. Se hai l'abilità Arrampicarsi, puoi avanzare verso il muro attraverso i canili (vai al **6**) o il magazzino della carne (vai al **31**). Se non disponi dell'abilità di Arrampicarsi o non vuoi procedere in questo modo, puoi ancora tornare indietro e utilizzare i Sette Travestimenti per entrare nel castello di Suma camuffato da cortigiana (vai al **18**) o da samurai (vai al **40**). In caso contrario, puoi decidere di non ambire a questo vessillo e invece ti dirigi verso la capitale Nasaka (vai al **153**).

353

Corri alla rupe e ti arrampichi il più velocemente possibile. Il Komainu ti corre incontro e si erge sulle zampe posteriori per colpirti, ma tu sei troppo in alto e lo osservi mentre gratta inutilmente gli artigli sulla roccia sottostante. Si tratta di una creatura notevole e puoi solo domandarti che cosa lo abbia portato ad animarsi.
Sali in cima alla cresta, e valuti le opzioni. Cosa intendi fare?
Continui il tuo viaggio a ovest verso Iga? Vai al **160**.
Ritorni con cautela al punto in cui la donna è stata attaccata dal Komainu? Vai al **239**.

354

Ti imbatti in una strada lastricata coperta di vegetazione e la segui in direzione ovest. Sembra che poche persone vadano a piedi a Iga attraverso le terre selvagge a causa delle tribù di Bakemono e dei banditi, e più frequentemente viaggiano in nave.
Ti avvicini a un ponte di legno curvo che attraversa un fiume che scorre veloce e sei sollevato nel vedere una figura alta che si riposa lì - è Gorobei, il tuo compagno di prova.
Ha numerose lesioni e tagli sulla sua pelle, e il suo bianco abito da monaco è sporco e strappato in più punti, ma sembra comunque in buona salute. Ti dà una pacca sulla schiena in segno di saluto, sorridendo, e ti chiede come sia andata finora.
Gli racconti dei tuoi viaggi fino alla valanga nelle montagne, e lui condivide con te il suo pasto di focacce di riso. Puoi recuperare 2 punti di Resistenza.
"Siamo stati fortunati ad arrivare fin qui," dice, "perché la nostra prova è stata resa molto più difficile dalle attenzioni di questo mago e dai suoi progetti. Vieni, affrettiamoci verso Iga."

Continua

Viaggiate insieme, e presto potete vedere in lontananza la città di Iga, e, al di là, le bianche vele delle navi, cariche di spezie, che affollano le acque.
Sembra che avrete un ultimo inconveniente prima di raggiungere la città. Il vostro sguardo è attratto a sud da un drappello di sei Bakemono. Vi scorgono poco dopo che vi siete accorti di loro, e irrompono di corsa su di voi sfoderando i loro lunghi pugnali.
Gorobei batte le mani e schiocca le nocche pregustando la lotta. "Sembra che Kwon ci abbia benedetti con un'altra occasione per liberare il mondo dal male."
Ti assalgono tre Bakemono, mentre Gorobei affronta gli altri tre. Puoi utilizzare uno shuriken, se ne hai uno; la loro Difesa è 5, e un attacco permette di sottrarre un dado dalla Resistenza del primo Bakemono (che è 6). In alternativa, se hai l'abilità Aghi Avvelenati, puoi uccidere immediatamente il primo Bakemono mentre ti corre incontro.
Per combattere i Bakemono userai un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **77**), un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **87**) o un Atterramento Coda di Drago (vai al **97**)?

355

Il gigantesco occhio rosso fluttua accanto a un marinaio e scoppia sopra di lui. L'uomo urla nel momento in cui viene ricoperto di sangue che ribolle divorandogli la carne. L'incantesimo assume il controllo dell'uomo, che diventa più alto e più grande, mentre gli cadono la pelle e le viscere, rivelando una massa muscolare che si contrae pulsando. La pelle intorno al suo viso si scioglie completamente lasciando un teschio ghignante con globi rossi brucianti di cattiveria, dove dovrebbero esserci i suoi occhi.
Tutti coloro che sono ancora sul ponte fuggono in preda al terrore. Devi affrontare questo abominio, che ti si avvicina lento e inesorabile, con gli artigli protesi. Userai:

Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **321**.
Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **334**.
Un Atterramento Coda di Tigre? Vai al **345**.

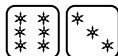
356

Avanzi furtivo lungo un cupo corridoio, fermandoti al di fuori di una serie di porte per ascoltare eventuali rumori nella notte.
Senti il profondo e riposato respiro di qualcuno, proveniente dall'interno. Utilizzi uno shuriken per tagliare una piccola fessura nel pannello di carta della porta, sbirciando nella grande stanza che è illuminata da una sola candela tremolante. A poco più di venti piedi di distanza, addormentato su un futon in una stanza altrimenti scarsamente decorata c'è un uomo di mezza età vestito con un kimono viola - presumibilmente Mutari. Sul pavimento di legno al suo fianco c'è una katana inguainata, la cui elsa è decorata con falchi in picchiata.
Non percepisci alcun pericolo, per cui fai scorrere la porta, entrando nella stanza prima di chiuderla dietro di te.
Rimani immobile, intuendo che qualcosa non quadra. Guardi intorno al bordo esterno della camera per cercare delle guardie nascoste, ma non ne vedi. Mutari si agita nel sonno, rotolandosi con un sospiro e mormorando qualcosa prima di tornare in un sonno profondo. Hai l'abilità Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole? Se sì, vai al **45**. In caso contrario, cosa farai?
Afferri la Katana del Falcone, uccidi Mutari e poi fuggi? Vai al **67**.
Utilizzi la garrotta su Mutari mentre dorme e poi prendi la Katana del Falcone? Vai al **89**.
Scagli uno shuriken a Mutari, e poi corri per afferrare la Katana del Falcone? Vai al **134**.

357

Decidi di rimanere con i samurai assediati e di combattere al loro fianco, mentre dozzine di Bakemono attaccano con un urlo di rabbia, e vi minacciano con le lance.
Per un certo tempo combattete tutti magnificamente e i Bakemono sono gettati di nuovo nel caos. Poi un altro plotone si unisce al combattimento e ben presto affronti le sudicie creature da ogni lato, i tuoi compagni samurai tutti uccisi.
Vieni colpito alle spalle da una lancia, e come ti trovi a faccia in giù nel fango, i Bakemono ti pugnalano fino a quando non diventi poco più di una poltiglia sanguinolenta.

358

Ti fai strada attraverso il calore e le fiamme, e ringrazi Kwon per la tua buona sorte. Ti trascini via, stanco per la precipitosa fuga dall'incendio. Raggiungi un ruscello e bevi acqua fredda a sazietà. Senti avvicinarsi le pattuglie dei Bakemono, così ti immergi nell'acqua fredda e utilizzi il respiratore per nasconderti sotto la superficie.
Ti sembra di attendere lì per un'eternità, mentre i deboli movimenti sopra il pelo dell'acqua ti costringono a rimanere nascosto, ma i tuoi anni di addestramento ti hanno

insegnato a essere paziente. Aspetti fino a sera prima di emergere tremante ed esausto con i nervi a fior di pelle.
Ti spogli e strizzi i vestiti prima di rimetterteli di nuovo e trovi rifugio di fianco a uno sperone roccioso. Sono passati alcuni giorni dall'ultima volta che hai avuto una notte intera di sonno, e questa prova ti ha logorato. Ti isoli in meditazione, ma senza volerlo cadi in un sonno agitato.
Il sonno è tormentato, e sogni di galleggiare su un oceano scuro. Una nave attraversa le onde verso di te e sulla prua due familiari occhi rosso sangue improvvisamente si aprono. Sotto di loro appare il buio pozzo di una bocca, più scuro del mare, in attesa di inghiottirti. Scalci faticosamente attraverso l'acqua, ma non puoi sfuggire all'enorme mole della nave, dal momento che la sua bocca ti risucchia in un buio gelido.
Ti risvegli sudando freddo. Nonostante il sogno inquietante, recuperi 4 punti di Resistenza persa.
Viaggerai a nord-ovest nel bosco con numerose tracce di Bakemono? Vai al **397**.
O a sud-ovest nel profondo dei cupi boschi che non contengono tracce di Bakemono? Vai al **385**.

359

Rabbrividisci incontrollabilmente e senti la tua forza consumarsi sotto gli elementi. Se non fosse per il tuo addestramento, in queste condizioni saresti già morto. Inciampi, con il tuo cappuccio bianco da ninja che ti copre il volto freddo e con il braccio alzato contro il tagliente vento della tormenta. Cosa hai intenzione di fare?
Scavi un buco nella neve, per attendere nel miglior modo possibile che la tempesta di neve termini? Vai al **290**.
Cerchi un possibile riparo per attendere che la tempesta di neve termini? Vai al **302**.
Preghi Kwon e tiri dritto incurante della tempesta? Vai al **317**.

360

Ti lanci in aria, cercando di avvolgere le gambe intorno al grasso collo del Bakemono per mandarlo a terra.

Capitano Bakemono
Difesa contro Denti della Tigre: 8
Resistenza: 13
Danno: 1 Dado

Se atterri con successo il Bakemono, puoi utilizzare sia un Pugno di Ferro (vai al **340**) che un Calcio del Cavallo Alato (vai al **350**), aggiungendo 2 al modificatore di calci o pugni danni solo per questo attacco.
Se fallisci, lui avanza per cercare di infilzarti con la sua lancia. La tua Difesa è 8.
Se sei ancora vivo, puoi utilizzare un Pugno di Ferro (vai al **340**) o un Calcio del Cavallo Alato (ruotare a **350**).

361

Se avevi colpito un adoratore con uno shuriken, ora puoi recuperarlo. Se lo hai mancato, allora lo shuriken è perso da qualche parte oltre il ciglio della strada.
Chigeru ti ringrazia per il tuo aiuto, dicendo che è stato aggredito dagli adoratori mentre camminava lungo la strada, uccidendone uno prima di essere stato sopraffatto dagli altri.
"E perché non hai sanguinato quando ti hanno pugnalato?" gli chiedi.
"Sono stato in grado di separare la mente dal corpo, proprio come fai tu, ma con molto più controllo. In passato ho avuto un Gran Maestro nel Manmarch che mi ha insegnato queste cose. Ma non importa, sembra che i nostri nemici sappiano della nostra prova, e hanno inviato delle forze per ucciderci."
Gli chiedi cosa potete fare per aiutare gli altri contendenti.

"Dovrebbero essere dispersi ora," dice rassegnato, "non possiamo aiutarli a meno che le nostre strade non si incrocino con le loro. Devo condividere con te una visione che ho avuto in sogno, mentre i seguaci di Vile mi avevano catturato. Ho visto un vortice sospeso in aria, nero e vorticoso. Al centro del vortice c'erano un paio di occhi rosso sangue, che cercavano in questa isola, per scovarci. Mi sembra chiaro che siamo braccati. Quanto a me, continuerò verso Nara; ti unirai a me?"
Vuoi unirti a Chigeru lungo il viaggio per Nara? Vai al **139**.
O decidi di non competere direttamente con lui e oltrepassi Nara, dirigendoti direttamente sulla strada per Takahiri, la malfamata Città dei Ponti? Vai al **289**.

362

Il tuo colpo raggiunge lo sciame e lo disperde in tutte le direzioni, turbinando indietro prima di riformarsi e tornando di nuovo verso di te in una nube livida.
Hai guadagnato un po' di tempo. Dietro di te, il calore dell'incendio all'albero diventa ancor più caldo, alimentato dalla brezza. Cosa hai intenzione di fare?
Salti portandoti sottovento al fumo, al riparo dai calabroni? Vai al **201**. oppure corri verso il lato della nave per tuffarti in mare? Vai al **211**.

363

Aspetti finché non sali una scalinata, prima di entrare in azione. Prendi a calci il samurai dietro di te che cade giù per le scale, tramortito. Il samurai di fronte a te si volta.
Improvvisi un Atterramento Denti di Tigre, afferrandoti ad una trave di legno sul soffitto e cercando di avvolgere le gambe intorno al collo del tuo avversario. La sua Difesa contro il tuo attacco è 6. Se hai successo, vai al **141**. Se fallisci, vai al **252**.

364

Ti sei liberato della persecuzione del Komainu, e recuperi fiato. Cosa hai intenzione di fare?

Continui il tuo viaggio a ovest verso Iga? Vai al **160**.

Ritorno al punto in cui la donna è stata attaccata dal Komainu? Vai al **239**.

365

Orchidea Divina ti conduce in una grande stanza che contiene scaffali di strumenti medici ed erbe, e Daon è sdraiato su un futon al centro della stanza. Si solleva un po' quando ti avvicini, mentre Orchidea Divina se ne va ad attendere fuori dalla stanza.

"Non ci sono parole per esprimere la mia gratitudine per il tuo aiuto, fratello mio," dice Daon, allungando la mano destra per stringere la tua. "Come ti è stato possibile trasportarmi fin qui?"

Rispondi che Kwon ha camminato con te. Gli chiedi come si senta.

"Come se mezza montagna mi fosse caduta addosso! Devo rimanere qui ancora per un po' per guarire e recuperare la mia forza. Io non farò in tempo a giungere a Iga."

Lo compiangi e gli dice che farai in modo che la nave rimanga in sua attesa.

"No," dice Daon, "non farlo. Sono stato cacciato via da questa isola molti anni fa, e ho intenzione di prendere tutto il tempo necessario per lasciarla di nuovo, per essere finalmente libero dal mio passato. Tu dovresti andare e diventare Gran Maestro dei Cinque Venti, non c'è nessuno più degno."

Gli dici che vendicherai Aiko.

"Solamente se mi batterai. Una volta che avrò recuperato le forze, scoprirò chi ha ucciso Aiko. Distruggerò questa isola per avere le risposte, se ce ne fosse bisogno."

Rimani silenzioso, rivolgendo i tuoi pensieri agli eventi

della sua morte. Daon interrompe il silenzio chiedendoti quanti vessilli possiedi, e gli dici che ne hai due. Hai il Vessillo di Nasaka sul Foglio d'Identità? Se è così, non c'è più niente da dire, a eccezione di un addio, e ti prepari a continuare il viaggio. Vai al **94**. Se non possiedi questo vessillo, vai al **50**.

366

Il primo ufficiale cade a terra morto accanto alla sua ascia, il suo corpo percosso dai tuoi pugni. Puoi recuperare uno shuriken se ne hai utilizzato uno.

Gli effetti personali del primo ufficiale non hanno nulla di interessante, ma c'è una Chiave d'Ottone alla catena attorno al collo, che prendi con te (aggiungi la Chiave d'Ottone al Foglio d'Identità). Esci di nuovo nel corridoio della nave, illuminato da lanterne.

Se sei già stato nella stiva dove sono equipaggiati i remi, torni subito lì. Vai al **36**. In caso contrario, cosa hai intenzione di fare?

Attraversi il corridoio verso la porta con il rumore di persone che russano, sempre che tu non ci sia già stato. Vai al **248**.

Prendi la porta alla fine del corridoio? Vai al **348**.

367

Scendi dai rami e prosegui lungo il sentiero.
Non molto tempo dopo aver superato la pattuglia Bakemono, vedi in lontananza una donna dai capelli d'oro in cenciosi abiti viola, che si trascina lungo il sentiero in direzione delle Montagne della Devozione Infinita. Sembra essere ferita da graffi di artigli su tutto il ventre, che si tiene per impedire al sangue di gocciolare, e nell'altra mano ha un bastone per guidare i suoi passi incerti.
Non ti ha visto, e così guizzi nel sottobosco, mentre valuti la tua prossima mossa. Cosa farai?
Esci allo scoperto e, al suo passaggio, la avverti della vicina pattuglia di Bakemono? Vai al **52**.
La afferri nel caso in cui lei faccia un rumore che possa richiamare i Bakemono, e poi la avverti della pattuglia? Vai al **72**.
La lasci al suo destino e la ignori dopo che se ne è andata? Vai all'**86**.

368

Lanci uno shuriken. All'ultimo momento, come se avesse percepito cibo vivo, la disgustosa carcassa si solleva verso di te con la sua bocca aperta. Il metallo tagliente come un rasoio vola nelle sue fauci e affonda nella bava della sua gola.
Puoi sottrarre 2 punti dalla sua Resistenza di 22. Prendi nota che per questo combattimento ogni volta che riesce a ferirti, puoi sottrarre 2 punti in più dalla sua Resistenza perché si ferisce da sola. Cosa hai intenzione di fare?
Esegui un Pugno di Ferro? Vai al **262**.
Esegui un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **271**.
Esegui un Atterramento Coda di Drago? Vai al **280**.

369

Sei strettamente intrappolato nella rete, e nonostante la tua enorme frustrazione non puoi liberarti. Il filo scricchiola mentre oscilla, e ti chiedi se potrai combattere per liberarti quando i Bakemono verranno a controllare le loro trappole.

Non devi aspettare a lungo. Una creatura enorme cammina goffamente nel bosco, il suo odore di decomposizione è chiaramente percepibile anche a distanza. Si ferma a scrutare verso di te, annusando. Mostra le zanne ingiallite della bocca nella parvenza di un sorriso prima di sollevare un randello - un tronco d'albero privato dei rami - con la sua mano squamosa. Ti colpisce ripetutamente con il randello fino a quando non diventi poco più di una poltiglia sanguinolenta. L'O-Bakemono ti mangerà per colazione.

370

Chiudi gli occhi e prendi un respiro profondo prima di saltare da una roccia all'altra nel buio, facendo più attenzione che puoi per evitare di toccare la ghiaia o di produrre qualsiasi altro suono. Alla fine atterri delicatamente sul pavimento di legno della passerella che conduce alla residenza interiore. Ti dirigi all'interno.

Vai al **356**.

371

Ti lanci in una corsa, scattando con velocità sovrumana verso il vicino fiume e lanciandoti dentro, mentre numerose forme nere ti braccano silenziosamente a breve distanza. Utilizzi il respiratore per prendere aria attraverso l'acqua, mentre ti fai trascinare a valle dalla corrente. Dopo aver contato fino a cento, tiri fuori la testa per vedere se sei ancora inseguito, ma non c'è nessuno.
Ti trascini verso il fango dell'argine del fiume e poi al di fuori, usando un ramo spezzato per coprire la traccia nella riva fangosa in caso di inseguimento. Ti perdi nel territorio selvaggio dal momento che prendi un percorso tortuoso verso Nasaka, sempre in allerta per scoprire ulteriori inseguitori. Vai al **393**.

372

Colpisci l'adoratore di Vile su entrambi i lati del collo e lui barcolla indietro in stato di shock, prima di cadere in ginocchio, con le mani in alto.
"La sua sottomissione è autentica," ti grida Chigeru non appena si libera, "dal momento che questi uomini cadono in soggezione di fronte a un potere nettamente superiore, ma comunque la sua vita è a tua disposizione."
Vuoi finire l'adoratore con un calcio al collo (vai al **4**) o lo risparmi, a condizione che egli ti racconti come si sia imbattuto nel tuo amico (vai al **114**)?

373

Dici a Daon che lo porterai in un luogo sicuro prima di considerare qualsiasi altra possibilità di azione.
"Rinunceresti alla tua occasione di diventare Gran Maestro per aiutarmi?" dice Daon.
Gli dici che non vedrai più alcun amico morire su questa

isola, e che non hai ancora del tutto rinunciato al tuo sogno di diventare Gran Maestro. Inizi una rapida ricerca di Gorobei nella zona, sperando di farti aiutare da lui per trasportare Daon, ma non trovi il grande monaco e sta diventando buio. Torni indietro verso la sporgenza per scoprire che Daon ha perso conoscenza. Lo sollevi sulla schiena, utilizzando il calore del tuo corpo per tenerlo caldo, mentre inizi a camminare sulla fredda neve pungente nella quale affondi fino alle ginocchia a ogni passo. La tua unica consolazione è che il calore del corpo di Daon a sua volta ti aiuta a proteggerti un po' contro i morsi del freddo della montagna.
Continui passo dopo passo fino a notte fonda, il tuo respiro affannoso, le gambe di piombo per l'aggravio di peso, arrancando attraverso le Montagne della Devozione Infinita nella disperata ricerca di assistenza per il tuo amico. Vai al **62**.

374

Abbandoni Suma viaggiando verso ovest lungo la strada lastricata, agghindato come un semplice viaggiatore. Presto giunge l'alba, ma hai poco tempo per riposare e mangiare - ti fermi solo per bere un po' d'acqua da un ruscello vicino.
Prosegui finché la strada non costeggia la foresta più avanti e nelle vicinanze puoi sentire lo zampillante Fiume della Pace. Vedi un aquilone rosso che svolazza sopra il limite del bosco, e ti fermi quando individui su di esso un simbolo che rappresenta un ninja dipinto di nero. Potrebbe forse essere una trappola per te, o un avvertimento? Cosa hai intenzione di fare?
Prosegui lungo la strada? Vai al **8**.
Aggiri questa parte della strada sotto la copertura della foresta vicina? Vai al **412**.

375

Avanzi di corsa, sul sentiero per nord ovest che dal bosco emerge fra dolci colline, mentre il sole percorre il suo cammino nel cielo del pomeriggio. Il sentiero poi svanisce in una fitta foresta, quasi arrendendosi al peso delle piante. Sotto la cupa copertura delle foglie, inizi a renderti conto del perché questa è conosciuta come la Foresta di Ashigaru, chiamata così perché i numerosi tronchi sottili hanno l'aspetto di un esercito di lancieri contadini.
Raccogli alcune pere durante il viaggio e le mangi strada facendo. Nonostante il tuo estensivo addestramento sulla resistenza, avverti che i tuoi sensi sono spenti e stanchi a causa della mancanza di sonno durante il viaggio. Una piccola gazzella ti saltella di fronte, e gli uccelli della foresta iniziano a cinguettare furiosamente. Turbato, sali su un albero per guardare nel bosco in cerca di segnali di pericolo. A meno di mezzo miglio a nord vedi diversi fuochi, con le fiamme mosse dalla brezza da sud e il fumo che si diffonde verso di te.
Rifiuti di abbandonare la tua ricerca per ritornare verso est, e così hai tre scelte. Cosa intendi fare?
Vai a sud in modo da non rimanere intrappolato nel fuoco? Vai al **238**.
Ti dirigi a nord per cercare un'opportunità di sgattaiolare tra le fiamme prima che si diffondano ulteriormente? Vai al **255**.
Continui in tutta fretta verso ovest per aggirare il fuoco? Vai al **268**.

376

Sembra che ci sia una porta sulla sinistra in questo corridoio e un altra in fondo. Appoggi l'orecchio alla porta più vicina, ma non percepisci niente. La apri un po' e scruti nel buio. Puoi scorgere solo una figura che dorme in un'amaca sul lato opposto della stanza, accanto a una

scrivania di legno ingombra di mappe. C'è un telescopio accanto all'oblò chiuso, e vari grafici e strumenti nautici visibili. Dalla cassetta di monete e dagli effetti personali sparsi per la stanza presumi che si tratti dei quartieri del capitano della nave. Cosa hai intenzione di fare?
Entri silenziosamente? Vai al **65**.
Decidi che è troppo rischioso e prosegui lungo il corridoio fino alla porta all'altra estremità? Vai al **348**.

377

Il tuo colpo manda l'orrore a sbattere sul ponte dove si contrae nelle convulsioni. Calpesti il suo cranio ghignante, frantumandolo, e i suoi ardenti occhi rossi svaniscono nel nulla.
Nessuno dei marinai terrorizzati o dei samurai intimoriti ha il coraggio di sfidarti in questo momento, ma a mala pena osi prendere fiato. Guardi verso il mare e individui il *Catechismo* in avvicinamento. Distruggi il timone della nave con tre calci potenti, la qual cosa sembra risvegliare l'equipaggio dal suo stupore. Cominciano ad accorrere verso di te, ma scappi verso il lato della nave e salti nel mare che ti attende.
Vai al **303**.

378

Ti concentri per un momento e poi, silenzioso come una tigre, salti di roccia in roccia nel buio, facendo molta attenzione a non toccare la ghiaia o a fare alcun altro suono.
Finisci con una ruota e un salto sulle mani, atterrando delicatamente sul pavimento di legno della passerella che conduce alla residenza interna. Entri dentro.
Vai al **356**.

379

"Mostrami le tue consegne," chiede il samurai.
Gli riferisci che non te le sei portato dietro. Improvvisamente molti altri samurai ti circondano con la loro katana sguainata.
"Perché un samurai di pattuglia nella città sarebbe stato mandato qui a metà del proprio turno?" dice il samurai. "Tu sei un impostore che dovrà spiegarci qualcosa."
Dato che questa è una prova e non una missione segreta, decidi di affidarti alla clemenza del Daimyo Arai.
Vai al **170**.

380

Attingi a tutti i tuoi anni di addestramento nell'Acrobazia per mantenere l'equilibrio e rimanere sulla sporgenza mentre il Komainu, puntellando lgi artigli per avanzare nel terreno innevato, cade nel precipizio sul fondo del burrone. Quando guardi in basso vedi che si è rotto in una mezza dozzina di pezzi sulle rocce taglienti più sotto, mentre una sostanza nera trasuda dai suoi frammenti.
Vai al **364**.

381

Corri nel profondo della foresta di Kami, così chiamata dalla gente del posto, perché si dice che vi dimorino strani spiriti. Non ci sono spiriti qui, però.
Piovono shuriken da tutte le direzioni, e tutte le tue abilità non possono fermare i tagli del metallo sulla carne. Non riesci nemmeno a vedere la figura che ti arriva alle spalle per porre termine alla tua vita con una lama di spada.
Muori urlando, e i passanti sulla strada nelle vicinanze continueranno a diffondere le voci di kami arrabbiati che fanno rumori infernali nel profondo della foresta.

382

Vi imbattete in una strada lastricata invasa dalla vegetazione e la seguite in direzione ovest. Rin commenta che in passato c'era una rete di strade pavimentate qui nell'Ovest, prima che cadessero in rovina nella grande guerra civile. Ora l'unica traccia di civiltà che sopravvive sulla parte occidentale dell'isola è Iga.
Vi avvicinate a un ponte di legno a schiena d'asino che attraversa un fiume che scorre veloce e vedete una figura alta che si riposa lì. Rin estrae la sua katana, ma tu gli dici di rinfoderarla - la figura è Gorobei, il tuo compagno di prova.
Ha numerose ferite e tagli sulla pelle, e il suo bianco abito da monaco è sporco e strappato in più punti, ma sembra comunque in buona salute. Ti batte sulla schiena in segno di saluto, sorridendo e ti chiede come te la sei cavata.
Gli racconti dei tuoi trascorsi da quando c'è stata la valanga in montagna e gli presenti il tuo nuovo compagno di viaggio.
"Siamo stati fortunati a giungere fin qui," dice Gorobei, "viste le attenzioni di questo mago e i suoi propositi. Vieni, affrettiamoci verso Iga."
Tu, Rin e Gorobei viaggiate insieme, e presto potete vedere in lontananza la città di Iga, con le navi dalle bianche vele,

Continua

cariche di spezie, che gremiscono le acque al di là della città
Sembra che avrete un ultimo inconveniente prima di poter raggiungere la città. Il tuo sguardo è attratto a sud da un plotone di sei Bakemono. Poco dopo vi avvistano anche loro, e vi corrono incontro con i lunghi coltelli sguainati.
Gorobei batte le mani e scricchiola le nocche in previsione della lotta. "Facciamoli venire".
Rin estrae cupo la sua katana. "Siamo stati benedetti con un'altra occasione per liberare il mondo dal male."
Due Bakemono corrono su di te, mentre Gorobei e Rin affrontano gli altri. Puoi utilizzare uno shuriken se ne hai uno; la loro Difesa è 5, e un colpo ti permette di sottrarre 1 dado dalla Resistenza del 1° Bakemono che è 6. In alternativa, se hai l'abilità Aghi Avvelenati, puoi uccidere immediatamente il primo Bakemono mentre si avvicina.
Puoi anche ignorare il terzo Bakemono elencato nei paragrafi seguenti, dal momento che Rin lo sta già combattendo.
Per attaccare i Bakemono userai un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **77**), un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **87**) o un Atterramento Coda di Drago (vai al **97**)?

383

Racconti a Daon del tuo viaggio fino a ora, ma gli dici anche che non conosci il destino di Chigeru o Gorobei.
"L'ultima volta che ho visto Aiko è stato quando abbiamo lasciato Suma," dice Daon, "Ci sono state troppe coincidenze durante questo viaggio - tra le quali un agguato dai monaci della Mantide Scarlatta che erano in attesa dei seguaci di Kwon. Qualcuno ha orchestrato tutti questi problemi contro di noi."
Puoi solo esserne d'accordo, e speri di avere la possibilità di regolare i conti.
Daon passeggia senza sosta come una tigre in gabbia. Ti

dice di prenderti un po' di riposo dopo il tuo calvario contro i calabroni, e che vigilerà mentre aspettate gli altri. Ti siedi a gambe incrociate e cadi in meditazione. Senti lo sguardo di Kwon su di te in questa prova cruciale, che eleva il tuo spirito abbattuto e allevia la stanchezza delle tue membra. Puoi ripristinare 1 punto di Energia Interiore, e recuperare 2 punti di Resistenza.
Dopo un po' Daon ti richiama e rabbrividisci nel sentire il tuo spirito rientrare nel corpo, e apri gli occhi. Vedi un altro viaggiatore sulla strada. È Gorobei: il suo aspetto alto e muscoloso si riconosce anche a distanza.
Il tuo incontro con lui è triste; la morte di Aiko pesa su di voi tutti quando gli racconti ciò che è successo.
"Avrei dovuto sapere che qualcosa non andava," dice Gorobei, flettendo i pugni con rabbia impotente. "Non ho mai sperimentato così tante difficoltà su queste strade!"
Aspettate un po', nella speranza di vedere la piccola figura di Chigeru all'orizzonte, ma più il sole procede attraverso il cielo, più aumentano le vostre paure per l'assenza del vostro compagno di prova.
"Le ultime notizie che abbiamo di lui sono che era diretto a Nara," dice Daon. "Forse dovremmo tornare a cercarlo lì?"
Gorobei scuote la testa. "Potrebbe essere ovunque ormai, anche davanti a noi. Dobbiamo continuare a muoverci a ovest verso Iga."
Tu e Daon accettate a malincuore che ormai non potete fare nulla per Chigeru. Cogli l'occasione di rivoltare il tuo costume da ninja in modo che venga mostrato il tessuto bianco, sperando di mimetizzarti meglio nelle prossime cime innevate. Daon solleva un sopracciglio al tuo nuovo aspetto ma non dice nulla. Presto tutti e tre partite a ovest verso le Montagne della Devozione Infinita, lasciandovi dietro la tomba di Aiko. Vai al **338**.

384

Il comandante Bakemono cade a terra con il corpo devastato. Fai una rapida ricerca tra i suoi averi, ma trovi poco; carne cruda, una candela e alcuni gioielli d'oro. Non hai bisogno di oro dal momento che trova scarso utilizzo sull'Isola dei Sogni Tranquilli. Improvvisamente una nuvola di frecce sibila su di te. Se hai l'abilità Intercettazione, prendi una freccia e la scagli indietro all'arciere con un unico movimento fluido. In caso contrario, devi sottrarre 2 punti di Resistenza, dal momento che la freccia ti graffia la spalla. Se sei vivo, i grugniti e le grida dei Bakemono ti indicano che sono stati allertati dalla tua presenza. Corri sotto la copertura della foresta e ti affretti mentre i rumori dell'inseguimento si affievoliscono. Vai al **375**.

385

I boschi sono silenziosi e avvolti in una nebbia leggera, mentre avanzi, mettendo a dura prova i tuoi nervi. Non vi è alcun segno di vita qui a eccezione degli alberi stessi. Prosegui, teso, quando vedi delle forme insolite nella nebbia, ti rendi conto che sono dei costrutti, non creature. Sei entrato in un antico cimitero del bosco, con lanterne di legno sparpagliate e lapidi. Alcune tombe sono sorvegliate da Kokeshi - bambole di legno poste sulle tombe dei bambini per proteggerli dal male nella vita ultraterrena. Scatti in posizione di difesa nel momento in cui una figura si materializza davanti a te. Si tratta di una donna con i capelli d'argento, che brandisce un'ascia, e con un globo di luce verde iridescente che danza sulla punta delle dita.
"Hai deviato dai percorsi sicuri, Ninja," dice, "sei giunto qui, in questo luogo il cui nome si è perso nella storia, proprio come i cadaveri che lo adornano. Ho sentito la presenza di un Negromante che agita questa isola e la sua magia oscura che ti insegue."
Le chiedi come si chiama.
"Il mio nome è Silver. Sono giunta qui respinta dal mio tempio, sola e morente, ma ho fatto un patto con gli spiriti di questo luogo chiedendo di rimanere con loro e mi hanno salvato. Se desideri andartene illeso da questo posto, vorrei proporti uno scambio - un po' della tua forza vitale in cambio del tuo passaggio in questo luogo".
Le chiedi cosa succederebbe se ti rifiutassi.
"Oh, nessun danno da parte mia. Tuttavia, gli spiriti di questo luogo non tollereranno la presenza di nessun altro. Un po' della tua forza mi aiuterebbe a liberarmi dall'incantesimo e con la stessa libertà potrei garantire per la tua. Decidi; gli spiriti cominciano a risvegliarsi".
La nebbia scorre e prendere forme strane, come se molte cose invisibili passassero attraverso di essa. Se hai ancora 1 punto di Energia Interiore e desideri accettare l'offerta, vai al **237**. Se non ce l'hai, o non vuoi accettare, vai al **254**.

386

"È molto probabile che tu sia appena uscita da una delle case di piacere della città," ride il samurai, "ma non voglio rischiare di offendere il Daimyo Jikkyu per questo. Verrai accompagnata nella sala del banchetto."
Avanzano due samurai, che segui attraverso il cancello esterno, all'interno del cortile principale che è pattugliato da samurai e cani da guardia, e poi attraverso il cancello interno verso il castello stesso.
Vieni condotto su per le scale nel castello. Cosa hai intenzione di fare?
Provi a colpire le guardie samurai e far loro perdere conoscenza? Vai al **363**.
Continui a seguirle nella sala del banchetto? Vai al **415**.

387

Inizi a saltare da una roccia all'altra, ma non riesci a tenere l'equilibrio sui bordi sottili di alcuni e inciampi sulla ghiaia. Uno dei ronin ti sente e ti si avvicina con la lanterna sollevata. Sai di essere stato scoperto e batti in ritirata nei giardini esterni, nel buio, mentre viene suonato l'allarme dietro di te, simile a un gong colpito ripetutamente.
Hai fallito nel tentativo di infiltrarti nella residenza di Canto del Vento e, quando ti ritiri, al di fuori non vedi traccia né di lei né degli altri concorrenti, che devono essersene andati per un'altra strada. Scoraggiato, decidi che l'unica opzione è quella di provare a conquistare altrove un altro vessillo.
Abbandoni Lemné lungo la strada a nord verso il castello di Suma? Vai al **167**.
Lasci Lemné lungo la strada a sud verso l'antica città di Nara? Vai al **177**.
Cerchi di evitare ulteriormente la concorrenza e lasci Lemné attraversando la campagna, in direzione ovest verso Takahiri (la malfamata Città dei Ponti) o Nasaka (la capitale)? Vai al **187**.

388

Ti fai strada silenziosamente e il suono del canto diventa più forte, raggiungendo il culmine. Proviene da dietro una porta a destra. Un'altra porta si trova alla fine del corridoio.
Entri nella stanza della porta a destra? Vai al **93**.
Prosegui verso la porta lontana? Vai al **348**.

389

Nel momento in cui entri in contatto con la figura del mago, i suoi occhi svaniscono e la sua forma si frantuma. Una girandola di insetti ronzanti avanza a spirale verso di te. Il tuo primo istinto è quello di saltare di nuovo, ma dietro di te senti il calore del fuoco che aumenta.
Salti nel fumo sottovento al riparo dai calabroni? Al **201**.
Corri verso il lato della nave per tuffarti in mare? Al **211**.
Ti lanci con un Calcio della Tigre che Salta contro lo sciame? Vai al **221**.

390

Fronteggi il maestro e gli chiedi di darti un'altra possibilità.
"No," dice, "la prova deve essere uguale per tutti i concorrenti, il che è l'unica maniera equa."
Cominci a ribattere, ma lui alza una mano per farti tacere, e in qualche maniera ti ritrovi incapace di parlare al solo potere del suo semplice gesto.
"Hai già avuto diverse opportunità in questa isola," dice, "e le hai sprecate."
Senti di aver offeso questa figura potente. Prendi nota di applicare -1 al tuo Modificatore della Fortuna fino a quando non viene detto il contrario.
Lasci Nasaka il più velocemente possibile, e per fortuna recuperi la capacità di parlare.
Vai al **285**.

391

Ti immobilizzi quando rilevi un pericolo sul terreno - una serie di trappole a rete nascoste sotto il fogliame, probabilmente lasciate dalle tribù di Bakemono. Cammini con attenzione intorno a loro. Presto fuoriesci dalla foresta, sapendo che ora solo un piccolo tratto ti separa dalla città di Iga. Se viaggi con qualcuno, vai al **382**. Se sei da solo, vai al **354**.

392

Combatti coraggiosamente, ma altri ronin si uniscono al combattimento e le probabilità di successo svaniscono rapidamente, mentre ti colpiscono spietatamente con le loro spade finché cadi a terra.

Almeno verrai ricordato, perché questa stanza del Daimyo di Lemné sarà per sempre chiamata "la rovina rossa" dopo di te e si dice che per quanto duramente il pavimento di legno sia stato pulito, il tuo sangue continuerà a macchiarlo.

393

Prosegui verso ovest mentre inizia una pioggia leggera, attraversando un ponte sul Fiume della Pace, lungo il quale si specchiano i ciliegi in fiore, spargendo i loro fiori rosa sulla strada. Ti viene in mente che è un po' presto per la stagione della loro fioritura. Per qualche motivo, l'atmosfera è più malinconica che di pace.

Ti avvicini per leggere una piccola targa in acciaio incastonata nella strada lastricata che dice così: 'Questa commemora la battaglia della Katana distrutta, combattuta durante la Ribellione del Loto Nero, dove i ribelli hanno ottenuto una grande vittoria contro le forze dell'Imperatore Nero. Possano i caduti non essere mai dimenticati.'

Ti guardi attorno chiedendoti dove fu combattuta la battaglia, e intuisci che in qualche modo deve aver coinvolto il ponte. Anche i tuoi sensi finemente affinati non rilevano il pericolo nascosto in questa zona. Devi effettuare una prova di Fortuna. Se il destino ti sorride, vai al **75**. Se il destino ti volta le spalle, vai al **188**.

394

La katana cade a terra e il bagliore azzurro svanisce.
Il samurai di Eo ti guarda con atteggiamento di scusa. Tira fuori una benda e ti applica una medicazione da campo, se ne hai bisogno - puoi recuperare fino a 2 punti di Resistenza.
"Il mio nome è Enomoto," dice. "Ho abbandonato il mio compito di guardia del santuario di Eo nelle terre selvagge per intraprendere un sacro pellegrinaggio di digiuno e di meditazione. Ho soggiornato qui nella stazione di posta durante la notte, ma quando mi sono svegliato ho trovato la katana nella stanza, come se si fosse spostata da sola. Qualcuno deve averla stregata, ma non capisco perché la tua presenza l'abbia fatta scatenare."
Gli dici che al momento per te è solo una fortuna.
Si offre di comprarti un pasto e di pagarti la stazione di posta fino al completo recupero, ma rifiuti, dicendo che devi viaggiare, dal momento che non hai molto tempo. Se hai già due vessilli allora puoi oltrepassare Takahiri, poiché hai tutti i vessilli necessari per la prova, e continui verso ovest (vai al 85). Altrimenti vai verso la città di Takahiri (vai al **195**).

395

Ispezioni la zona del santuario per trovare i segni di altre impronte, ma c'è solo neve liscia. Invece, gridi per vedere se c'è qualche prete qua vicino per aiutare Sarissa, e mentre il tuo richiamo echeggia attraverso le montagne, vedi un prete dalla barba bianca in un mantello verde che si fa strada lungo il fianco della montagna. Gli corri incontro e gli spieghi che hai riportato la spada, e che Sarissa sta morendo.

"Chiuderò le sue ferite in modo che lei possa vivere, ma non la guarirò" dice.

Inizi a ringraziarlo, ma lui alza una mano nodosa per anticiparti. "Lo faccio solo affinché possa servire per gli altri da avvertimento. Nessuno ruba i manufatti benedetti del Padre delle Querce."

Lo conduci da Sarissa e gli chiude le piaghe come promesso prima di scomparire nella neve per controllare il Komainu mancante. Dopo un po' le ritorna la forza e si alza, ma i suoi movimenti sono rigidi e titubanti.

"Ti ringrazio, straniero," dice. "Se mai avessi bisogno di un amico a Nasaka, puoi chiedere di me presso la casa di sake La Coppa Rotta."

La informi che devi continuare il tuo viaggio verso ovest in tutta fretta per una missione urgente.

"Allora potresti incontrare un mio amico di nome Rin delle Tre Lame," dice, "che è entrato nella Foresta di Ashigaru con una pattuglia di samurai. Se lo vedi, dagli questi e lui ti aiuterà."

Ti lancia un paio di piccoli Dadi d'Avorio - aggiungili al tuo Foglio d'Identità.

Prosegue verso ovest, cercando di giungere a Iga in tempo.

Vai al **160**.

396

Ti risvegli bruscamente. Sei su un futon in una piccola stanza illuminata dalla luce del giorno attraverso una piccola finestra nella parete inclinata. Sopra di te sono appese strisce di bambù contrassegnate con parole che portano la testimonianza della fede di Eo. Ti rendi conto che le ferite sono state curate e il tuo spirito si sente a proprio agio. Ripristina fino a 12 punti di Resistenza persi e 1 punto di Energia Interiore. Le perline della porta si muovono quando entra una giovane donna che si inchina prima di inginocchiarsi accanto a te. È una sacerdotessa con vesti d'oro con il simbolo di Eo, dio della Pace e del Bene.

"Benvenuto, discepolo di Kwon," dice, versandoti una tazza di tè caldo. "Normalmente qui vengono ammessi solo coloro che seguono la pura fede di Eo, ma in una visione vidi l'emissario di Kwon qua fuori, e ho implorato la Sacerdotessa Suprema di inviare una squadra di ricerca fuori nella tempesta. Questo è il Grande Tempio di Eo, la più grande meraviglia della nostra isola, e tu sei al sicuro qui. Il mio nome è Orchidea Divina."

La ringrazi per l'aiuto, e accetti la tazza di tè che ti ha offerto. Il liquido caldo placa la tua gola assetata. Vi alzate entrambi in piedi e le chiedi se Daon sia ancora vivo.

"Le più stimate del mio ordine gli hanno prestato sante cure per tutta la notte, e attraverso il benedetto Eo il tuo amico ora vive. Tuttavia prima che tu lo veda devo sapere del male che vi perseguita. Recentemente ho percepito un male farsi strada fra queste montagne pacifiche, pesante e oscuro, che come una calamita, attira tutti gli altri frammenti del male dai loro recessi profondi fino in superficie."

Le dici che ne sai poco, a eccezione dei molti tentativi di uccidere te e i tuoi compagni, e che un mago sconosciuto sembra esserne il responsabile.

"Almeno per il momento sembra che questo mago abbia fallito" dice Orchidea Divina. Scosta le perline dell'ingresso e ti chiede di seguirla per vedere Daon. Vai al **365**.

397

Viaggi verso ovest, mantenendoti sotto la copertura della foresta dove possibile, per evitare di essere visto. In pochi casi in cui ti avventuri fuori dal bosco vedi il fumo di fuochi lontani, probabilmente dei Bakemono.
I tuoi pensieri si rivolgono al tuo imminente arrivo a Iga, e al termine della prova. Sei vicino al tuo obiettivo finale ora.
Passi una grande scultura di pietra che somiglia a un Bakemono ricoperta da viti selvatiche. Supponi che possa avere una sorta di significato religioso per le tribù della zona. Possiedi l'abilità di Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole? Se è così, vai al **391**. In caso contrario, vai al **402**.

398

Il tuo pugno esplode verso il volto del primo ufficiale con un movimento rapido e indistinto,

Primo Ufficiale
Difesa contro Pugno di Ferro: 6
Resistenza: 13
Danno: 1 Dado + 2

Se lo uccidi, vai al **366**.
Se è ancora vivo, cala la sua ascia su di te. La tua Difesa contro questo tipo di attacco è 8.
Se sopravvivi, puoi provare un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **403**), un Atterramento Coda di Drago (vai al **416**) o un altro pugno (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

399

Segui Nao tra gli scuri vicoli della città, ben lontano dalla luce delle lampade, dirigendoti verso il palazzo. Gli chiedi perché indossi una fascia rosso vivo che lo rende ben distinguibile, se vuole rendersi invisibile.

"Così la gente comune saprà che sono uno del sindacato Bakuto" dice "Una volta ero una delle guardie del Daimyo fino a quando me ne sono andato, disgustato dai suoi eccessi. Il sindacato Bakuto mi ha preso e mi ha addestrato a infiltrarmi. Che cosa mi racconti di te, qual è la tua storia?"

Dici a Nao che sei un ladro dietro compenso, pagato per mettere in imbarazzo il Daimyo prendendo il suo vessillo più pregiato.

Raggiungete il muro di pietra all'esterno del palazzo. Nao utilizza il suo rampino per scalare la parete, e tu lo segui lungo la corda. Avanzate silenziosi attraverso i lussureggianti giardini verso la sontuosa struttura a foglia di loto del Palazzo delle Stelle Cadenti, con l'esterno finemente scolpito a rappresentare persone che saltellano in un fiume. Noti che più della metà della costruzione rimane priva di tetto e disadorna.

"Questo posto è come un parassita per la città," mormora Nao, "ha rubato tutte le ricchezze per costruire questo inutile monumento alla follia."

Due samurai in armatura blu laccata stanno sorvegliando un gruppo di popolani che si lavano mani e piedi e fanno i gargarismi in una fontana di marmo durante un rituale di purezza.

"Questi poveri stolti stanno per diventare il sacrificio di sangue," sussurra Nao.

Nao si intrufola nel corso di un fiume che esce da una piccola grotta e striscia all'interno. "Sono venuto a sapere che questa strada ci porterà direttamente alla sala del sacrificio."

Lo segui. Vai al **183**.

400

Ti affretti lungo la strada per Takahiri che continua su una serie di ponti e guadi. Su entrambi i lati della strada le risaie lasciano il posto a paludi disabitate, con cespugli e felci che invadono costantemente la strada. Di tanto in tanto individui serpenti, rane e altre creature palustri nell'acqua torbida.

Le ore a tua disposizione corrono veloci. Oltrepassi un paio di pellegrini, ma al di là di qualche saluto occasionale nessuno di loro ti presta alcuna particolare attenzione. Ti trovi a passare per una stazione di posta dove i viaggiatori possono riposare per la notte e ottenere un pasto caldo.

All'esterno vi è un samurai di Eo, vestito con un'armatura d'oro laccata, che prova alcune mosse con la sua katana. Mentre gli cammini vicino la lama brilla improvvisamente di una luce blu chiaro.

Il samurai grida da dietro la maschera di metallo dell'elmo. "Attenzione! La mia lama ha preso vita. Per i miei avi, ti vuole attaccare!"

La oscilla in aria a scatti, come se fosse controllata da fili invisibili, e lotta contro la sua stessa spada.

Cosa hai intenzione di fare?

Provi a strappargli via la spada con un improvvisato Atterramento a Mulinello? Vai al **164**.

Provi a rovesciarlo con un Atterramento Coda di Drago? Vai al **190**.

Corri via e lo lasci al suo destino? Vai al **417**.

401

Scagli verso il ronin uno shuriken, che si incastra nel suo volto e lui cade afferrandolo con un urlo assordante. L'ultimo ronin si avvicina a indagare, ma più in là lungo la passerella compaiono altri quattro ronin con la katana sfoderata. Sai che presto troveranno i corpi e rinforzeranno le pattuglie, e silenziosamente maledici la tua temerarietà, mentre indietreggi senza poter raccogliere lo shuriken.

Non sei riuscito a infiltrarti nella residenza di Canto del Vento, e quando ripieghi all'esterno non vedi traccia né di lei né degli altri concorrenti, che devono essersene andati per un'altra strada. Scoraggiato, decidi che l'unica opzione è quella di provare a catturare un altro vessillo altrove.

Lasci Lemné lungo la strada a nord verso il castello di Suma? Vai al **167**.

Lasci Lemné lungo la strada a sud verso l'antica città di Nara? Vai al **177**.

Cerchi di evitare ulteriormente la concorrenza e lasci Lemné attraversando la campagna, in direzione ovest verso Takahiri (la malfamata Città dei Ponti) o verso Nasaka (la capitale)? Vai al **187**.

402

C'è un fruscio, e un turbinio di rami e terra sotto i tuoi piedi. Una trappola a rete si chiude fermamente attorno a te e ti solleva fino a farti oscillare impotente dal ramo alto di un albero. Se hai l'abilità Evasione, vai al **23**. In caso contrario, se viaggi con un compagno, vai al **117**. Se non hai l'abilità Evasione e viaggi da solo, vai al **369**.

403

Eviti il feroce colpo d'ascia del primo ufficiale e ti lanci in avanti, guidando il piede verso il suo addome e poi la gola.

Primo Ufficiale
Difesa contro Fulmine a Forbice: 8
Resistenza: 13
Danno: 1 Dado + 2

Se lo uccidi, vai al **366**.
Se è ancora vivo, ti si fa incontro con la sua ascia, portando brevi fendenti incrociati. La tua Difesa contro questo attacco è 9.
Se sopravvivi puoi provare un Pugno di Ferro (vai al **398**), un Atterramento Coda di Drago (vai al **416**) o un altro calcio (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

404

"Sei sicuramente una persona saggia," dice il Maestro, poggiando la punta del suo bastone di bambù sulla base della panca di pietra. Ti meravigli nel vederlo emergere con un vessillo all'estremità.
Il vessillo è bianco con il bordo dorato e reca su di esso il simbolo di un ventaglio da guerra nero. Ti alzi in piedi quando te lo porge, e lo infili nella cintura. Annota sul Foglio d'Identità che possiedi il Vessillo di Nasaka.
"Hai ancora molte prove di fronte a te prima di diventare un Grande Maestro," dice, "ma hai manifestato un tale livello di illuminazione che può ben dimostrare che ne sarai degno. Se dovessi intraprendere la prova finale al Tempio della Roccia, ricordati di dire sia ciò che è giusto, sia ciò che è nel tuo cuore."
Ti inchini al Maestro dell'Invisibile, grato della saggezza che i grandi maestri ti hanno impartito nel corso del tuo allenamento sull'Isola dei Sogni Tranquilli. Poi te ne vai. Vai al **285**.

405

Fai disperato ricorso alle tue riserve interne di potere, liberandoti dalla rete con un potente grido (sottrai 1 punto di Energia Interiore). Utilizzi un Pugno di Ferro contro la Jorogumo che lo devia con una delle sue otto zampe, ma rimane momentaneamente sbigottita perché sei sfuggito alla sua rete. Cosa hai intenzione di fare?

Ti getti a prendere il vessillo del Daimyo? Vai al **7**.

Scagli la polvere accecante nel vicino braciere? Vai al **46**.

Getti uno shuriken (se ne hai) contro la sua testa e subito la colpisci con un Calcio della Tigre che Salta? Vai al **76**.

406

Riesci ad afferrare una roccia sull'orlo del precipizio mentre il Komainu cade oltre il bordo e si schianta sulle rocce sottostanti, rompendosi in una mezza dozzina di pezzi. Un liquido nero fuoriesce dai frammenti sulla neve. Vai al **364**.

407

Il bagliore in cima alla montagna è accecante. Sia tu che Daon vi proiettate con un calcio volante contro il mago, proprio mentre lui finisce l'incantesimo, e c'è un enorme lampo e un tuono. Vieni gettato all'indietro, cadendo a testa in giù.

Un tremendo boato accompagna una grande valanga di neve dalla cima di una montagna, che spazza via tutto, voi due compresi.

La neve ti colpisce, soffocante e opprimente. Mentre scavi un cunicolo per liberarti, se non hai l'abilità Evasione tira 3 dadi e sottrai il risultato dalla tua Resistenza. Se hai l'abilità, riesci a districarti più facilmente nonostante la neve pesante e lancia solo 2 dadi.

Se sei ancora vivo, vai al **108**.

408

Fai scivolare un ago sulla lingua e ti avvicini al Bakemono. Lui prepara la sua lancia, ma quando sei a pochi passi di distanza sputi fuori il dardo. Il veleno del pesce ragno esegue immediatamente il suo compito, mandando il bruto a schiantarsi a terra dove si contrae ancora per alcuni respiri prima di giacere immobile. Non perdi ulteriore tempo e prosegui lungo il sentiero prima che qualche vicino Bakemono venga messo in allerta. Vai al **375**.

409

Il Komainu affonda un artiglio nella tua coscia destra, tirandoti giù mentre cade. Cadi sulle rocce frastagliate molto più sotto, con il corpo distrutto, proprio come la creatura di pietra sotto di te. Il tuo sangue si mescola con il liquido nero che trasuda dal corpo fracassato del Komainu, uno spettacolo curioso per tutti i viaggiatori che passino di qui chiedendosi cosa sia successo in questa remota area delle Montagne della Devozione Infinita.

410

Ti trovi al primo livello della residenza del Daimyo, che si apre in una sala di marmo ornata con dipinti e arazzi. Al centro c'è una scala a chiocciola in legno di ciliegio che porta ai piani superiori.
Un vecchio uomo in abiti grigi contrassegnati con simboli arcani caracolla verso di te, chiedendoti di toglierti le scarpe prima di fare ulteriori passi nella sala della contemplazione artistica.
Esegui le sue richieste e lo informi che ti è stato ordinato di accedere ai livelli più alti.
I suoi occhi si spalancano. "Di sicuro non intendi il quinto? Quella zona è vietata a tutti fino a quando il miglior spadaccino del Daimyo non arriverà ad affrontare la Jorogumo."
Vai al **246**.

411

Devi mettere alla prova la tua Fortuna per vedere se riesci ad attraversare il giardino roccioso, senza far rumore sulla ghiaia.
Se il destino ti sorride, vai al **370**.
Se il destino ti volta le spalle, vai al **387**.

412

Fai un passo fuori strada nell'ombra del bosco. Il trillo degli uccelli e il fruscio delle foglie al vento sono gli unici suoni intorno a te. Avanzi guardingo, sfrecciando da un albero all'altro, con i sensi tesi in cerca di pericoli. Non rilevi nulla, anche se hai la pelle d'oca per l'attesa. Sei ormai vicino all'aquilone, ma sotto la copertura del bosco. Ti sembra di aver rilevato un lieve movimento agli angoli della tua visuale, forme indistinte che ti si avvicinano.

Se hai ancora la tua attrezzatura da ninja, puoi correre al fiume della Pace nelle vicinanze e nuotare verso valle, utilizzando il tubo da respirazione per rimanere sott'acqua. Vai al **371**.
Se non ce l'hai, o scegli di non utilizzarla, devi correre più all'interno della foresta per seminare i tuoi inseguitori. Vai al **381**.

413

I samurai non hanno tempo per un ninja, questo è ciò che pensano di te, non appena trovano il tuo equipaggiamento. Ti fanno marciare alla prigione della città, dove vieni incatenato, in attesa di processo. Tuttavia non rimani così a lungo, perché un gruppo di quattro adoratori di Vile arriva in città il giorno dopo e viene a conoscenza delle tue imprese. Corrompono il carceriere per guardare dall'altra parte mentre uno di loro ti picchia a sangue, una fine ignobile per mano di coloro che adorano il nemico di Kwon.

414

"No," dice il Maestro "talvolta la risposta migliore è non rispondere. Come si può mettere in ordine di importanza saggezza, verità e conoscenza quando sono così interdipendenti l'una con l'altra? Il vessillo di Nasaka non sarà tuo. Ora vattene."

Fai uno sforzo per superare il tuo senso di delusione e frustrazione. Cosa farai?

Te ne vai come richiesto e ti dirigi fuori da Nasaka? Vai al **285**.

Pretendi che il Maestro ti dia un'altra possibilità di metterti alla prova? Vai al **390**.

415

Vieni condotto a una doppia porta al di fuori della sala del banchetto, dove fanno la guardia un capitano samurai in armatura verde laccata e un altro in armatura grigia laccata. Le guardie samurai con te spiegano loro i motivi della tua presenza sulla base delle informazioni che hai dato alle guardie del cancello.

"Costui non è uno dei nostri," dice il capitano in armatura grigio laccata.

"E nemmeno uno dei nostri" dice l'altro. "Sembra che abbiamo un impostore."

Rifletti sulla possibilità di combattere, ma sei circondato da quattro samurai con la katana sguainata e decidi di aspettare il momento opportuno dal momento che tu e il Daimyo Arai non avete motivo di essere nemici. Vai al **170**.

416

Scivoli sul pavimento di legno per avvolgere le gambe intorno a quelle del primo ufficiale, sperando di usare lo slancio per mandarlo a terra.

Primo Ufficiale
Difesa contro l'Atterramento Coda di Drago: 7
Resistenza: 13
Danno: 1 Dado + 2

Se l'atterramento ha successo puoi utilizzare un Pugno di Ferro (vai al **398**) o un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **403**), aggiungendo 2 al modificatore del calcio o del pugno e ai danni solo per questo attacco, mentre egli è in difficoltà nel recuperare l'equilibrio.
Se fallisci l'atterramento, lui tenta di colpirti con la scure al ventre. La tua Difesa contro questo tipo di attacco è 6.
Se sei ancora vivo puoi utilizzare un Pugno di Ferro (vai al **398**) o un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **403**).

417

Fuggi lontano dal samurai con l'armatura d'oro, non volendo farti coinvolgere nei suoi problemi. Un attimo dopo la katana vola spontaneamente dalle sue mani.
Hai l'abilità Intercettazione? Se sì, vai al **60**, altrimenti al **96**.

418

Corri indietro sul ponte, nell'aria fredda della notte. Da sottocoperta puoi sentire degli schiamazzi quando gli schiavi liberati entrano in contatto con i marinai. Una guardia samurai ti attraversa la strada, correndo verso il portellone; spazzi via le sue gambe, usando il suo slancio per spingerlo di faccia in una cassa. Ti porti sopravento e lanci il fiasco d'argilla ad infrangersi contro l'albero, utilizzando le pietre focaie per incendiarne il contenuto. Con questo segnale, il *Catechismo* dovrebbe iniziare a far vela fuori dal porto di Iga. I marinai sul ponte sono presi dal panico quando vedono le fiamme in aumento, alcuni chiamano gli arcieri, altri corrono verso i barili d'acqua o sabbia, e altri ti corrono incontro per affrontarti. Entri in azione, scatenandoti con calci e pugni contemporaneamente, mandando a terra i due marinai più vicini, poi a tutta velocità ti porti sul fianco della nave. Hai appena fatto tre passi quando un ronzio terribile ti immobilizza. Uno sciame di calabroni si materializza in aria davanti a te, apparentemente dal nulla. Ti viene la pelle d'oca quando la nube prende forma come se poggiasse sulle carni di un uomo invisibile. Poi, degli occhi iniettati di sangue si aprono all'interno della nube e sai di avere pochi secondi per muoverti. Scommetti che la figura possa essere ferita e corri all'attacco prima che il mago possa lanciare un incantesimo. Userai:

Un Colpo della Zampa di Tigre? Vai al **37**.

Un Calcio del Cavallo Alato? Vai al **43**.

Una Atterramento Denti di Tigre? Vai al **51**.

419

Il Demone della Fossa crolla al suolo, contorcendosi in agonia prima di giacere finalmente immobile.

Se sei arrivato qui con qualcuno, vai all'**11**.

Altrimenti, vai al **105**.

420

Il *Catechismo* scivola attraverso le acque scure della notte, acquistando velocità in direzione dell'Isola dei Sogni Tranquilli. Te ne stai pensieroso a prua e volgi i tuoi pensieri alla prova finale per mostrarti degno del titolo di Grande Maestro. Affronterai il tuo compagno concorrente Gorobei in combattimento uno contro uno e poi affronterai un'ulteriore prova, la cui natura è segreta per gli iniziati.
Le onde salgono e scendono tutt'intorno, schiantandosi contro lo scafo della nave. Pensi alle notevoli difficoltà che hai sopportato per giungere fino a qui e ai concorrenti - agli amici - che ti lasci alle spalle.
Nessuno può dubitare che ti sei dimostrato degno oltre ogni aspettativa. Qualcuno dice che un giorno potrai perfino superare il Grande Maestro dell'Alba. I tuoi pensieri si rivolgono a Naijishi, il tuo padre adottivo, e a quanto sarebbe stato orgoglioso se avesse vissuto abbastanza per vedere questo giorno. Senti ancora dolorosamente la sua perdita, una ferita che non potrà mai guarire. Fai voto di affrontare Yaemon e ogni altro male che si pone contro di te e i tuoi fratelli.
Sai che il tuo tempo sta arrivando.

Continua la tua avventura nel libro Ninja 1: Vendicatore!

NINJA!

0

"Sparirò nella notte; trasformerò
il mio corpo in legno o pietra;
mi uccideranno più volte, eppure
non morirò; trasformerò il mio
viso e diventerò invisibile..."
Ecco le parole del Patto: da questo
momento sei diventato un Ninja!

ninja

In questo libro il protagonista sei tu.
Dopo la morte di tuo padre adottivo,
Naijishi, è giunto il momento di
metterti alla prova. Il Maestro dei
Cinque Venti è morto e tu sei stato
prescelto per competere al suo ruolo,
sfidando i quattro iniziati di maggior
talento del Circolo Interno.
Affronterai pericoli mai incontrati e
dovrai mostrarti degno di essere
figlio di Naijishi e seguace di Kwon.

In questo libro il protagonista sei tu,
silenzioso come un'ombra nella notte...

Copertina illustrata da Mikaël Louys

libri NOSTRI